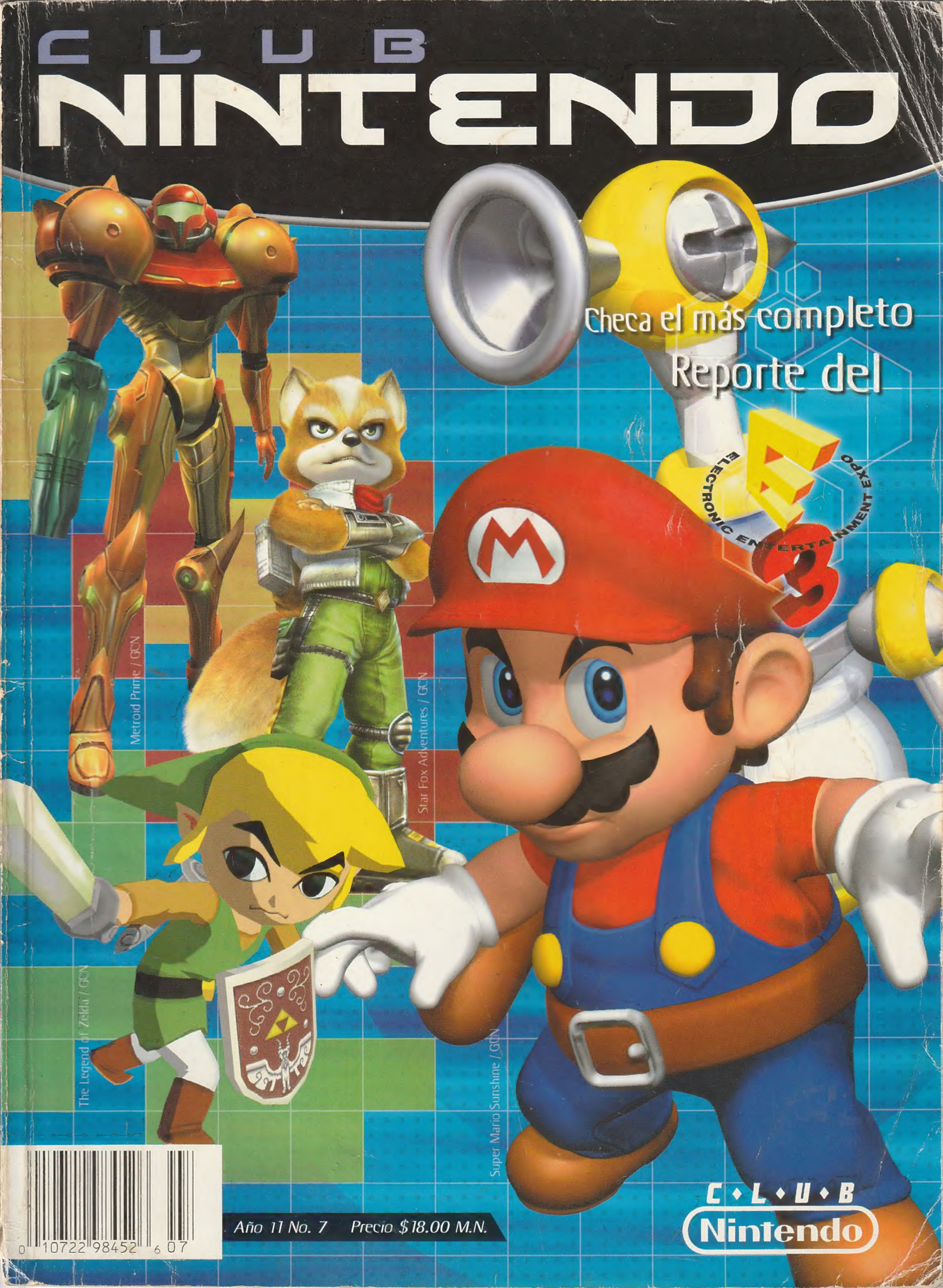
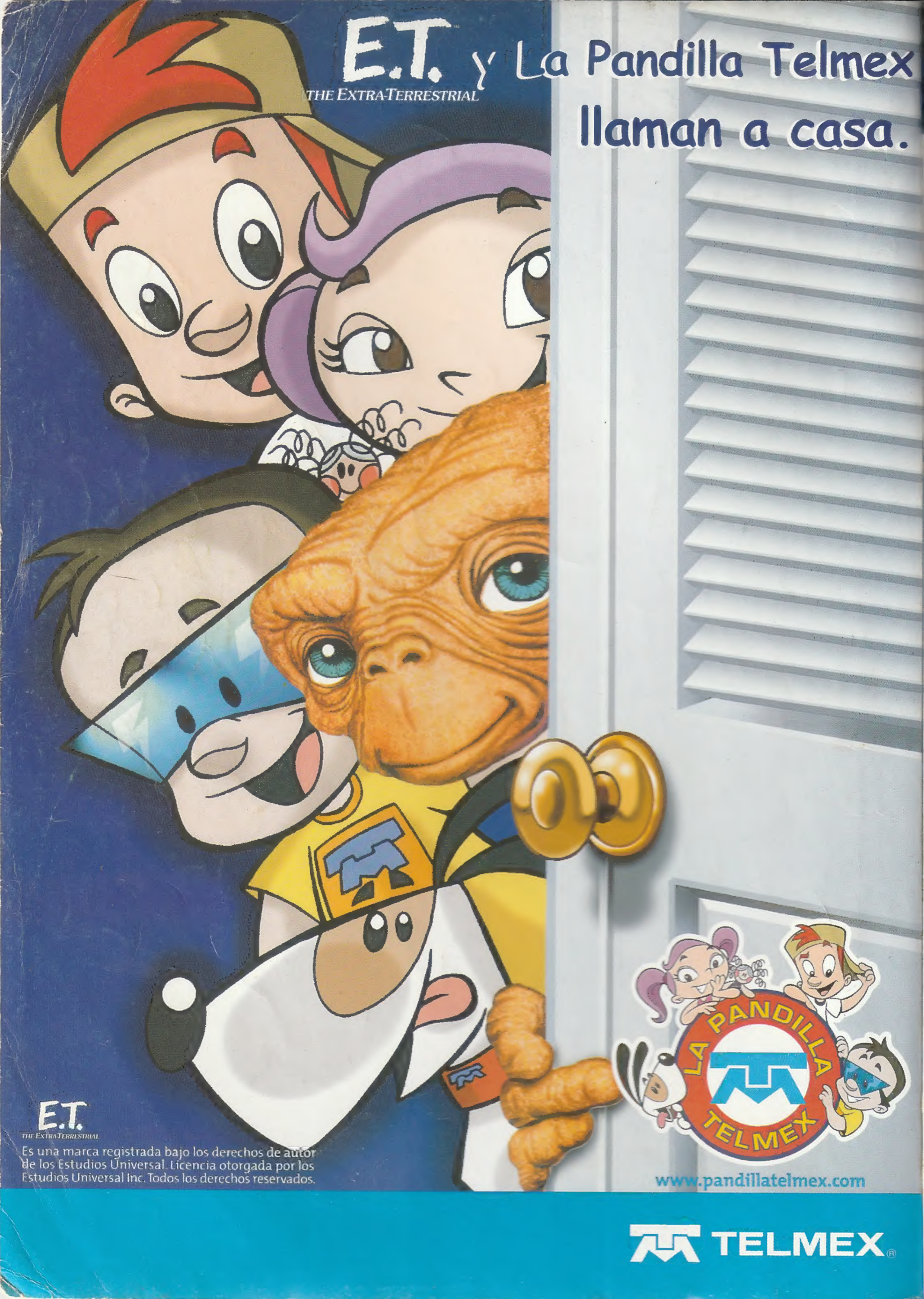

CLUB
NINTENDO
Checa el más completo
Reporte del
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
Metroid Prime / GCN
Star Fox Adventures / GCN
The Legend of Zelda / GCN
Super Mario Sunshine / GCN
Año 11 No. 7 Precio $18.00 M.N.
0 10722 98452 6 07
C•L•U•B
Nintendo



E.T.
THE EXTRA-TERRESTRIAL
y La Pandilla Telmex
llaman a casa.
E.T.
THE EXTRA-TERRESTRIAL
Es una marca registrada bajo los derechos de autor de los Estudios Universal. Licencia otorgada por los Estudios Universal Inc. Todos los derechos reservados.
LA PANDILLA TELMEX
www.pandillatelmex.com
TELMEX®

SUMARIO

ESTE ES EL ROMBO DE JULIO



Año XI #7 Julio 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN 0188-7610



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 11 N° 7. Fecha de publicación: Julio del 2002. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-1999-021216295900-102, de fecha 13 de abril de 2000, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia:** Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colon 275, 10º piso C1063ACC, Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.4343-2225. Fax: 4345-0955. Ediva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad Intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Santa Fe S. de R.L. de C.V.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

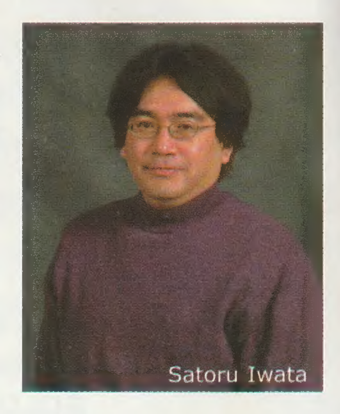
SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 11 #7
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

CLUB NINTENDO

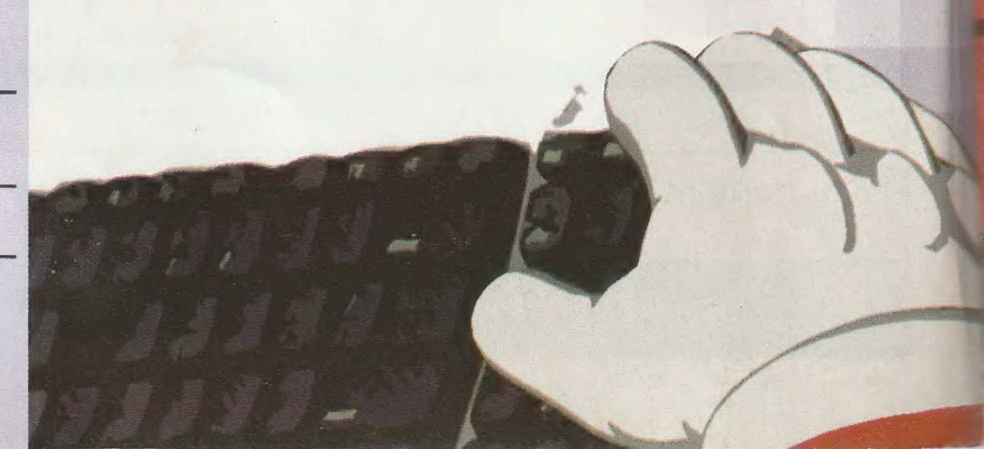
Editorial

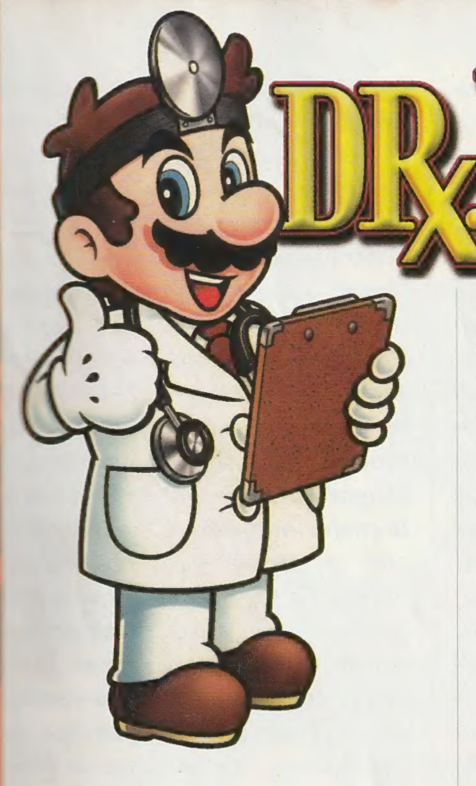
Julio 2002

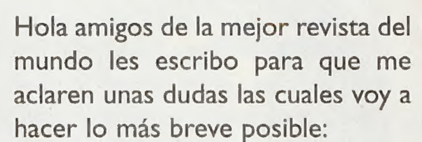


Satoru Iwata

En el magno evento que se llevó a cabo en Los Angeles Convention Center, se dieron a conocer muchas noticias y sobre todo, muchas sorpresas, pero la más importante de todas es que el gran líder de Nintendo Co. LTD. el Sr. Hiroshi Yamauchi dejó la presidencia para cederle su lugar al Sr. Satoru Iwata, gran guía para Hal Laboratory, gracias a que desde su llegada a Nintendo, ha demostrado su capacidad como líder. Le deseamos un apacible descanso bien merecido a Yamauchi San por los más de cincuenta años que ha estado en Nintendo, haciendo de esta una de las más grandes compañías en el medio del entretenimiento y por su parte toda la suerte del mundo a Iwata San para que nos siga brindando esta excelente calidad de productos en todos los años que esté en nuestra compañía favorita: Nintendo.



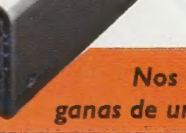




Hola amigos de la mejor revista del mundo.
Mi nombre es Jeffrey Soto y les escribo desde Costa Rica, según entiendo en Nintendo GameCube de Panasonic no va a ser lanzado en América, sin embargo hay algunas tiendas que lo venden. Mis preguntas son ¿Cuáles son las desventajas de comprar esta máquina en mi país por ejemplo? ¿Tendrá algún problema con los juegos americanos? Y por último ¿Es legal la venta de estos sistemas en América? Espero me respondan y de nuevo los felicito por su excelente revista.

Jeffrey Soto Alvarado
San José, Costa Rica

Claro que es legal su compra en cualquier parte del mundo, sin embargo, el GameQ de Panasonic solamente lee juegos japoneses para el Nintendo GameCube japonés, así como DVD región 2 (exclusivo para Asia), así que ni podrás jugar en él ni ver tus películas, por lo tanto no es muy recomendable que te lo compres, ya que por lo general lo venden al doble de lo que cuesta comúnmente el Nintendo GameCube. Como lo hemos mencionando anteriormente, no hay planes de traer este sistema a América, así que nos quedaremos con las ganas de poseer uno de estos bebés.



Nos quedaremos con las ganas de un GameQ.

\+

Hola, antes que nada, quiero felicitarlos por el especial que publicaron de Zelda. Se me hizo muy bueno. Ahora vienen las preguntas:
¿Se han publicado especiales de otros juegos con anterioridad? (Por ejemplo, de Mario, Megaman, Castlevania, etc.)
¿Se tienen planeados más especiales en el futuro?
De antemano gracias.

Juan F. Rivera
Correo Electrónico

Muchas gracias por las flores, al igual que con los números de cada mes, ponemos toda el alma y el corazón para darles lo que necesitan y nos piden nuestros lectores. Claro que seguiremos dándoles números especiales, de hecho, nuestra meta es publicar dos de estos números al año, así que estén al pendiente porque próximamente te daremos más detalles de nuestra siguiente edición especial.

\+

Hola amigos de la mejor revista del mundo les escribo para que me aclaren unas dudas las cuales voy a hacer lo más breve posible:
1.-¿No que los CD's del GCN eran incopiables según lo que leí en su revista? Porque la otra vez fui donde están los piratas para conseguir algunos CD's de música y me encontré con la sorpresa de que tenían un puño de mini CD's vírgenes y sin algún tipo de impresión encima o algo; le pregunte al encargado de la tienda que donde los había conseguido y se hizo como el que no me escuchó bueno, pero contésteme si existe la posibilidad de que sean quemados para cambiarme inmediatamente con otra compañía (es broma).
2.-¿Va a haber un Fire Emblem para el GCN?
Eso es todo y les suplico que me respondan se despide su fiel amiga:

Esthela Tapia
Guadalajara, Jalisco

Hola Esthela. Para empezar, los juegos de Nintendo GameCube están grabados en Mini-DVD, con una capacidad de 1.5 Gigas, así que no es posible que se puedan copiar en un Mini-CD, además de que los juegos están protegidos para que solamente el Nintendo GameCube pueda leerlos, así que no hay manera de que existan juegos piratas para el GCN.
La verdad no creo que Fire Emblem llegue tan pronto al GCN, así que tendremos que esperar un poco para que esto pase.

\+

Que tal amigos del gran Club. Les escribo esta carta por que tengo algunas dudas que espero que me las despejen.
1 Mi juego de Mario Kart Super Circuit ya no guarda los avances del juego ya que cada vez que lo

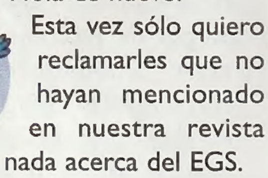


uso es como si volviera a comenzar y no sé que le pasa, no sé si se pueda reparar o no.
2 ¿Cuando sale el juego de Pokémon para el Game Boy Advance?
Eso es todo, por favor contéstenme.
¡Su revista es la Mejor!

Juan Pablo Hernández
Querétaro, Querétaro

No te preocupes, lo más seguro es que de alguna extraña forma se haya averiado la batería de tu juego de Mario Kart Super Circuit, así que lo mejor es que lo lleves al Taller de Luigi para que le cambien la batería y así no tendrás ningún problema con él.
En el reporte del E3 de este año encontrarás un poco más de información a cerca de Pokémon Advance y aunque Nintendo no lo mostró en una forma jugable, nosotros obtuvimos muchas cosas más para ti. Espero que te guste el extenso reporte del E3 2002.

+



Hola de nuevo.
Esta vez sólo quiero reclamarles que no hayan mencionado en nuestra revista nada acerca del EGS.
Estuve viendo la lista de expositores, y ustedes están allí.
Me parece un poco extraño que no hayan mencionado nada.
En fin, me da un poco de coraje no poder ir, ya que es hasta el DF y yo soy de Yucatán, pero espero que ustedes nos informen detalladamente de lo más relevante.
Bueno, pues espero que se diviertan mucho en ese evento y sigan siendo excelentes.

Luis Lara
Mérida, Yucatán

Muchas gracias por tu notificación ya que a nosotros tampoco nos avisaron que estábamos invitados a este evento. Lo más raro de todo es que nos hablaron tres días antes de que comenzara este show, por lo que nos parece que esta gente solamente se estaba aprovechando de nuestro nombre para llamar la atención. Lógicamente les pedimos que quitaran nuestro nombre de la lista de expositores ya que era imposible armar algo digno de nuestros lectores en tan solo un par de días. Créenos que si realmente hubiéramos tenido alguna participación, te lo habríamos hecho saber con el suficiente tiempo para que también ustedes pudieran asistir a visitarnos.
Esperamos que al igual que Luis, si sabes de alguien que esté utilizando nuestro nombre para llamar la atención, nos mandes una carta o correo electrónico para tomar las medidas pertinentes.

+

Antes que nada, felicidades por sus 10 años y les deseo que siempre estén hasta el copete de trabajo. Espero que por ser mujer no echen a la papelera de reciclaje mi mail además compro la revista desde poco antes de su numero 50 (para ser precisa desde la portada de Yoshi´s Island es mi personaje favorito), bueno tengo algunas preguntas y son:
En el nuevo videojuego de Zelda para el GC solo piensan cambiar la bonita y versátil imagen que tenían los juegos anteriores o piensan cambiar todo el sistema de juego.
Quisiera saber si los limpiadores para CDs (ustedes saben, esos en los que pones el CD y le empiezas a dar vueltas) también sirven para los discos de GameCube o si venden limpiadores especiales para ellos.
Bueno ya basta de tanto bla,bla,bla se nota que soy mujer ¿Verdad?
Bueno se despide su amiga.

Judith Adriana Amaya Gallegos
Ciudad Reynosa, Tamaulipas

Gracias por las felicitaciones y es grato ver que también las video jugadoras están con nosotros desde hace tiempo. The Legend of Zelda para el Nintendo GameCube tiene muchos elementos característicos de la serie, así que si te preguntas por el modo de juego, este se complementará muchísimo, pero seguirá siendo Zelda, así como lo podrás comprobar en el reporte del E3 de este año. Con respecto a los limpiadores de CDs, lo mejor es que tengas cuidado con tus juegos y la mejor manera de limpiarlos es con un trapo seco, preferentemente de algodón que no suelte pelusa y que frotes el trapo del centro hacia fuera del disco para evitar cualquier daño. La verdad yo no recomiendo ningún tipo de limpiadores que no sean de Nintendo, así que tendremos que esperar a que salga el Cleaning Kit para el GCN.

+

En el nombre de todos los que laboramos en esta revista, quiero pedirte una disculpa porque en este número nos preocupamos demasiado por darte un reporte extenso de lo que sucedió en el E3 de este año, por lo que se nos fue un poquito la mano y tuvimos que guardar algunos artículos como El Cementerio de los Videojuegos, Museo y los Nintensivos prometidos de Resident Evil (GCN) así como el de Spider-Man (GCN), pero el siguiente mes tendrás todo esto y más, así que te solicito que sigas mandando todas tus dudas y sugerencias a nuestra dirección:

Hamburgo #10 1er Piso
Col Juárez
México D.F. CP: 06600

O a nuestro correo electrónico:
clubnin@nintendo.com.mx

Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx


NINTENDO
GAMECUBE
¡¡ PROXIMAMENTE
En agosto !!
¡ El verano te espera ! y tú...
¿ Qué esperas para llevarte a casa lo mejor de Mario ?
www.nintendo.com
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.
© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.
gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

Nuestra Portada

Presentación a la prensa por parte de Peter MacDougal.

Satoru Iwata nuevo presidente de Nintendo Co, Ltd.

La nueva campaña de Nintendo para este año.

Los Juegos en Línea, una realidad.

Una unión que dará de que hablar

Los Angeles, CA. : Club Nintendo como cada año presente en el E3.
La cita es en el Convention Center de Los Angeles, California para el tan esperado Electronic Entertainment Expo (E3) 2002. Como siempre, todos los involucrados en la industria del videojuego están presentes para conocer y dar a conocer las novedades. Mucha era la expectación que había entre la prensa, en la cual cada vez son más los que cubren este gran evento para llevar a sus respectivos medios la información que ahí se presenta. Nosotros, por nuestra parte, ya sabíamos algunas de las cosas que se presentarían, pero no podíamos adelantar demasiado, así que aquí te presentamos un reporte completo y lleno de sorpresas.

Por la mañana del día 20 de mayo fuimos puntualmete a la sede de la conferencia de prensa que se llevaría a cabo a las 10:00 am, en el lugar acostumbrado: El hotel Reagal Biltmore. Para no variar, desde muy temprano ya había mucha gente esperando el momento de concer lo que Nintendo nos tenía preparado. Esta vez tuvimos un muy buen lugar ubicados exactamente al centro del lugar, de donde pudimos captar todos los pormenores de la presentación y hasta sorprendernos cuando Shigeru Miyamoto apareció a un lado de nosotros para subir a la presentación que encabezaron Peter MacDougal y Satoru Iwata, recién nombrado presidente de Nintendo Co, Ltd. en el lugar de Hiroshi Yamauchi, creando con este movimiento una nueva visión para el futuro de Nintendo.

El momento de la presentación llegó y todo fue gritos y flashes, el evento había comenzado, de lo primero que se habló fue de la historia de Nintendo y los alcances que ha tenido su presencia en el mundo del videojuego. Se comentó también algo acerca de cifras y las muy altas ventas de Nintendo alrededor del mundo con 275 millones de sistemas y 1.6 billones de



juegos en toda su historia. Algo que causó risas fue cuando Peter MacDougal dijo que de los equipos que han sido distribuidos se han vendido el 80% de ellos, diciendo con un tono irónico que esos son "números reales". Se habló de lo que se espera para Nintendo en lo que resta del año con los lanzamientos de juegos y accesorios para los diferentes sistemas.

Comentándonos que para este año, Nintendo distribuirá muchas más unidades en los 9 meses siguientes, más de lo que Nintendo haya distribuido en su historia. Innovación y calidad de juego fue algo en lo que se hizo énfasis en la presentación, dando un gran crédito e importancia hacia las terceras partes (los licenciatarios). Se anunció que Namco prepara 8 nuevos títulos para GameBoy Advance y 6 nuevos títulos para GameCube. Mencionaron también que el año pasado, con el lanzamiento del GameCube, se hizo la promesa de crear títulos para todas las edades y gustos, y con lo que veríamos se cumpliría esa promesa.

Despúes de hablar de números e historia se presentó la campaña que caracteriza año con año a Nintendo, la cual se llama GAME GIANTS: The Nintendo Diference, esto es algo que se realiza para darle fuerza a los productos presentados en el evento, si recuerdas el año pasado era "The Nintendo Diference" solamente, ahora le han agregado el GAME GIANTS haciendo esta nueva campaña algo todavía más fuerte. Como otra gran novedad se presentó la unión de 3 fuerzas llamada TRIFORCE (NAMCO-SEGA-NINTENDO) la cual dará mucho de qué hablar, ya que de lo que pudimos ver, esta unión creará títulos que serán grandes hits.

El ambiente ya se estaba poniendo cada vez mejor, y para cuando nos metimos de lleno al tema de lo que todos queríamos saber "las novedades", el logotipo de TRIFORCE apareció con una explicación de lo que esta unión representa.

Así, uno tras otro, empezaron a aparecer los títulos para GAMECUBE: Metroid Prime, Resident Evil Zero, Eternal Darkness. Para GAMEBOY Advance: Metroid Fusion, Game & Watch Gallery 4, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Golden Sun: Lost Ages, Yoshi's Island: Super Mario Advance 3, Disney's Magical Quest. Después de ese pequeño avance se habló de la conectividad entre el GAMECUBE y el GAMEBOY ADVANCE, así como de los Online Games (Juegos en Línea) presentando Phantasy Star Online Episode I & II y Animal Crossing, los cuales prometen ser un super hit. Se mencionaron como otros tipos de conectividad los siguientes accesorios: Motion Sensor (Sensor de movimiento), GBA as Controller (Conectividad entre los 2 sistemas), Download Data (Intercambio de información entre los 2 sistemas), Game Eye (Cámara para el GBA), haciéndolos ver como parte muy importante del futuro de los videojuegos.





Shigeru Miyamoto en su entrada triunfal.

Mario controlado por su creador.

Shigeru Miyamoto se prepara para el multiplayer.



Se puso buena la reta en The Legend of Zelda (GBA).



Muy atentos a la sesión de preguntas al finalizar.



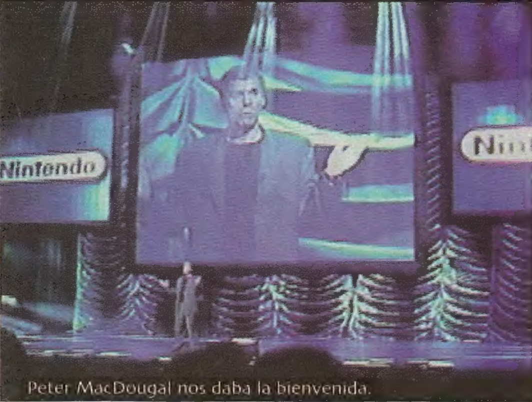


En el Kodak Theatre fue la presentacion a invitados.

El lugar lucia lleno desde muy temprano.

La invitación con unos cuantos recuerdos: Shigeru Miyamoto, Benimaru Itoh y Satoru Iwata.

La presentación subía de nivel y de pronto, apareció en las pantallas Star Fox Adventures entre aplausos y gritos, un juego que como bien lo mencionaron es para todo tipo de personas; le siguieron los siguientes títulos para el GAMECUBE: Mario Party 4, Magical Mirror Starring Mickey Mouse, 1080° White Storm, Wario World, para pasar al juego más aclamado por la audiencia Super Mario Sunshine, en ese momento el señor Iwata solicitó la presencia de Miyamoto, pero no aparecía, nadie sabía dónde estaba el creador de Mario, una pequeña espera y de ponto de entre la gente aparece Shigeru Miyamoto con un Wave Bird y su característica sencillez. Después de llevarse una mega-ovación por parte de la audiencia al subir al escenario, no podía hacer otra cosa más que ponerse a jugar para todo el público Super Mario Sunshine. Pero eso no era todo, no podía dejar de presentar él mismo The Lengend of Zelda, claro, mostrando un poco las cosas que puede hacer Link controlado por su creador. Para terminar la presentación de sus trabajos, el mismo Shigeru sacó de entre su ropa un GameBoy Advance con su respectivo cable link y junto con tres grandes personalidades de Capcom, Sega y Namco, presentaron el multiplayer de The Legend of Zelda: A Link to the Past para el Game Boy Advace. La presentación estaba en lo más alto, parecía que todo terminaba ahí pero no, faltaba un demo de F-ZERO donde se demostraba el excelente trabajo de Sega (Amusement Vision) para el TRIFORCE que tendrá mucho que ver con la versión final para el Nintendo GameCube. Para finalizar se presentó un video con muchos de los proyectos de los licenciatarios para GameCube y Game Boy Advance dejándonos ver algo de lo que nos espera para lo que resta del año, haciendo un gran total aproximado de 150 títulos para los sistemas de Nintendo.



Peter MacDougal nos daba la bienvenida.

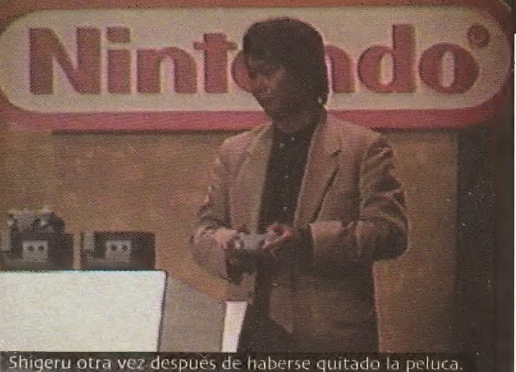


Satoru Iwata en la gran pantalla del GAMECUBE.

La presentación había terminado y los comentarios empezaron a escucharse entre la prensa, se sentía un ambiente de emoción y de expectación para poder jugar ya esos grandes títulos que se presentaron, la espera de un día iba a ser larga para poder



estar en le stand de Nintendo y darnos cuenta realmente de lo que habíamos visto, todos querían ya tener en sus manos el control del GAMECUBE o el GAMEBOY Advance para jugar los super títulos presentados.



Shigeru otra vez después de haberse quitado la peluca.

No era todo por ese día, en la tarde fue la presentación para la gente de Nintendo, distribuidores, licenciatarios e invitados especiales. Esta presentación se llevó a cabo en el Kodak Theatre de Los Angeles donde se ha celebrado la entrega de los Grammy, el lugar no podía ser mejor para presentar las novedades de Nintendo, al igual que en la mañana el lugar estaba a reventar. Esta vez ya no hubo gritos en la presentación y todo fue algo más serio por parte de la audiencia, pero en cuanto a la intensidad de la presentación estuvo igual. Se presentó lo mismo que en la mañana con los mismos personajes y con las mismas ocurrencias. Al principio de la presentación hubo un espectáculo por parte de un grupo de percusionistas que tocaron con sus instrumentos sonidos característicos de juegos como Zelda y Super Mario World, en un principio se nos hizo raro ver a un voluntario del público de larga y rubia cabellera, subir al escenario a presentar Super Mario Sunshine, pero ¡oh sorpresa! era el mismísimo Shigeru Miyamoto con una larga peluca rubia, la cual causó varias risas entre los presentes al momento de quitársela para entrar de lleno a la presentación. Todo transcurrió como estaba planeado, los títulos presentados seguían causando revuelo y aplausos, así hasta el final del evento.

Al término de la presentación se vació el lugar y como ya es una costumbre de Nintendo, ofreció una fiesta para todos los presentes. ¡Todos al House of Blues! a divertirse a lo grande, este es un lugar donde tocan grupos en vivo y por lo general los grupos que tocan ahí son rockeros a diferencia de fiestas pasadas, esta vez fue algo más "cool". Desde que llegamos el ambiente ya estaba súper prendido, poco a poco se estaba llenando el lugar y podías conocer a gente de Latino América, Europa, Asia, de todas partes del mundo, ¡toda una fiesta! Se presentó Smash Mouth un grupo súper "cool" que ha tenido exitos como "Walkin'On the Sun", este grupo prendió de tal manera, que toda la gente estaba brincando y cantando sus canciones, hubo algunas personas que hasta se subieron al escenario a armar su relajo y así hasta que teminaron de tocar, no sin antes hacerlos salir 2 veces más con gritos y aplausos.



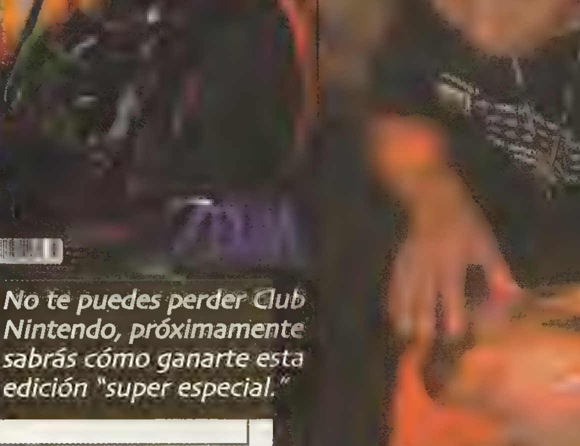
Había sido un día largo, teníamos que descansar, ya que al dia siguiente comenzaba el E3 y teníamos que estar muy temprano para traerte toda la cobertura de este magnífico evento.



Se terminó la presentación, ¡todos [illegible]

"Smash Mouth" en el House of Blues.

Todo un buen reventón se organizó al final del día.



No te puedes perder Club Nintendo, próximamente sabrás cómo ganarte esta edición "super especial."

reporte e3 los angeles 2002



electronic entertainment expo



IDSA (Interactive Digital Software Association) es la encargada de realizar año tras año el ya famoso E3, esta asociación se dedica a servir a las compañías en sus necesidades de presentar juegos para los sistemas de videojuegos, computadoras personales e internet. Esta misma, cuenta con varios miembros importantes de la industria del entretenimiento electrónico que siempre están ahí mostrando sus novedades hacia los involucrados en la industria, aquí te mencionamos algunos de ellos: Nintendo, Activision, Capcom, Disney, Eidos, Electronics Arts, Infogrames, Konami, Lucas Arts, Midway, Namco, Sega, THQ, Titus, Ubi Soft entre muchos otros.



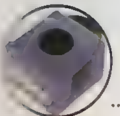
En este reporte encontrarás algunos avances de lo que a Nintendo se refiere. Entre otras cosas te podemos decir también que este año Nintendo se lució con su booth, ya que fue el más grande e impresionante de entre todos los expositores (como todos los años), ya que contó con un sinnúmero de pantallas y sistemas para jugar, así como una gran pantalla circular la cual podías apreciar desde todos los ángulos del booth, zonas interactivas para concursar por premios con Mario y Wario virtuales, una gran pantalla donde el Wave Bird lucía y su área privada para gente exclusiva de Nintendo donde podías encontrarte con todas las personalidades, donde por cierto, Shigeru Miyamoto nos firmó para algún afortunado lector la edición especial de Zelda la cual le gustó mucho al verla; próximamente te diremos cómo poder ganártela.



Para terminar con esta introducción te comentamos que cada año es más grande y espectacular este evento, cada vez hay más prensa acreditada y no dejamos de sorprendernos cada vez que estamos presentes ahí para cubrir este gran show, esperamos que lo que veas a continuación te guste y lo disfrutes como nosotros.

Este año Nintedo nos mostró todas sus novedades en este gran booth, el cual como siempre fue el más visitado. A continuación te presentamos un buen adelanto de lo que vimos en el E3 por parte de Nintendo y demás licenciatarios.

Como todos los años Club Nintendo esta presente en este gran evento, aquí esta Antonio en el booth de Nintendo.



Super Mario Sunshine

Nintendo

Agosto 2002



Buscando un merecido descanso, Peach y Mario viajan a una hermosa y remota isla, ya que los visitantes y los residentes opinan que el clima es maravilloso en todo el año. Pero tan pronto como llegan al paradisiaco lugar, se dan cuenta que ha sido contaminado por un extraño. Lo peor de todo es que el responsable habla y se parece muchísimo a... ¿Mario? Determinado a limpiar su reputación de cualquier infame impostor, Mario toma una bomba de agua para limpiar cualquier tipo de residuo y adentrarse en esta grandiosa aventura para el gran sistema de Nintendo.

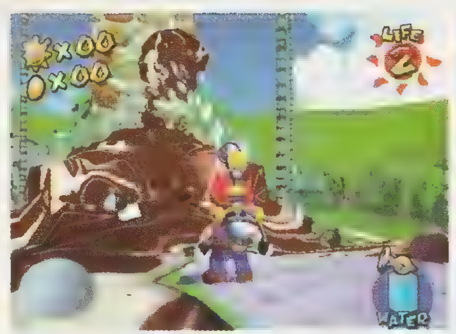


No cabe duda de que Shigeru Miyamoto ha hecho grandes cosas, pero con Super Mario Sunshine ha plasmado todo lo que se le había ocurrido a lo largo de los años y que nunca pudo implementar en los juegos anteriores por las limitaciones de los sistemas. La gran isla parece no tener fin y en cada punto de ella te encuentras con nuevas y increíbles sorpresas. Los movimientos de Mario son muy variados y cada uno tiene su propio fin, y por si fuera poco, la bomba de agua te dará un sinfín de movimientos extras para completar tu arsenal. El ambiente visual es algo que no nos esperábamos por el simple hecho de que el juego tiene hermosos reflejos de agua y espejos en movimiento que le dan mucha interacción con el escenario.









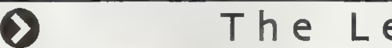


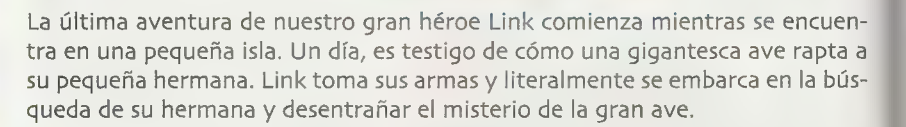


Por si fuera poco, también tendrás que hablar con los habitantes de la isla, e incluso podrás montar a Yoshi para realizar determinados objetivos. En otras ocasiones, un calamar te permitirá montarlo para cruzar grandes ríos a toda velocidad, o si no tienes miedo a las alturas, las cuerdas te dan una gran variante de modo de transporte.

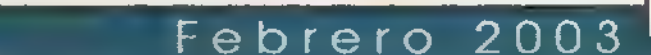
Definitivamente Super Mario Sunshine hará brillar el Nintendo GameCube con todo su esplendor el próximo fin de año y ya estamos ansiosos por jugarlo.







The Legend of Zelda



Febrero 2003

Nintendo



La última aventura de nuestro gran héroe Link comienza mientras se encuentra en una pequeña isla. Un día, es testigo de cómo una gigantesca ave rapta a su pequeña hermana. Link toma sus armas y literalmente se embarca en la búsqueda de su hermana y desentrañar el misterio de la gran ave.

Claro que Miyamoto no quería quitar el dedo del renglón y demostrar lo que Nintendo es capaz de hacer, así que The Legend of Zelda para el Nintendo GameCube sigue su curso con las gráficas de Cell-Shading y la verdad nos quedamos maravillados con lo que se presentó en este evento. El director de Arte sabe muy bien lo que hace, desde las ambientaciones, personajes y sobre todo la asombrosa animación tan detallada y fluida que presentan en cada uno de los elementos. Dinámicas fuentes de luz, humo, neblina... no hay palabras para describir los excelentes efectos visuales que se manejan en este gran universo.



El control es muy similar al juego de Nintendo 64, pero como siempre, Miyamoto tiene varias sorpresas bajo la manga que no ha querido mostrarnos hasta que el trabajo se haya terminado. Lo que te podemos comentar es que muchos de los elementos que se manejaron en los juegos anteriores, se complementan en esta nueva aventura, como por ejemplo el Hookshot, su nueva versión se ve mucho más orgánica, no es la cadena que se va en línea recta hacia el infinito, si no que es una cuerda con un gancho en la punta que se sujeta en troncos cilíndricos, muy al estilo de la antigua versión del gancho de Batman.







Por otra parte, las escenas donde debes navegar un velero es muy excitante; el movimiento del agua, los obstáculos y enemigos hacen que el viaje sea mucho más placentero de lo que te imaginas. Con todo lo que vimos, se nota a leguas que el gran equipo que está detrás de este juego, se la han pasado trabajando a marchas forzadas y lo mejor de todo es que les está quedando de maravilla. Tal vez para ti, ver unas imágenes fijas no significa que el juego está bueno, pero al ver todo en movimiento, la cosa cambia drásticamente.



Algo muy interesante de lo que nos enteramos es que mientras estés jugando con Link, podrás conectar tu Game Boy Advance y en conjunto con el juego de The Legend of Zelda: A Link to the Past, podrás tener funciones extras y obtener un tipo de ayuda al localizar con mayor facilidad algunos elementos dentro del juego de GameCube, algo verdaderamente nuevo para los jugadores. Esperamos con ansia el siguiente año cuando Link se embarque en esta aventura.







Metroid Prime

Nintendo

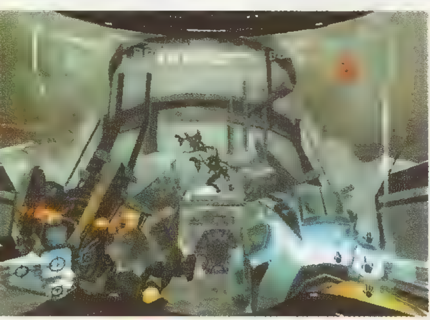
Noviembre 2002

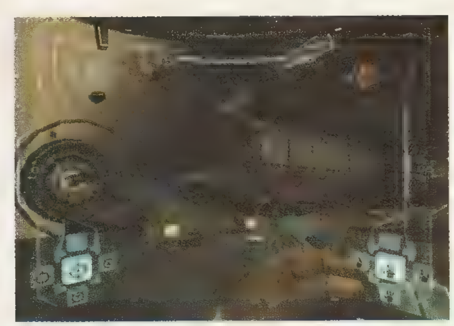


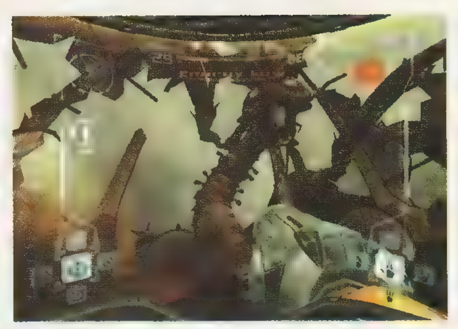
En el principio, Samus fue contratada para detener a los Piratas Espaciales y a su líder Mother Brain por crear un ejército de Metroids en el planeta Zebes. Después fue llamada para terminar su tarea en el planeta SR388 para erradicar a los Metroids exceptuando a una pequeña larva. Posteriormente, Samus deshizo los planes de Mother Brain al apoderarse de la larva de la estación espacial Ceres. Samus es llamada nuevamente para investigar actividades de los Piratas Espaciales en el planeta inexplorado Tallon IV. La aventura comienza cuando ella entra a una nave espacial completamente abandonada en dicho planeta.

A pesar de que toda la industria ha comentado que este título es otro juego de First Person Shooter, Nintendo comentó que este es un juego de exploración y la mejor forma de explorar cualquier área, es si puedes ver y apreciar desde cualquier ángulo absolutamente todo lo que te rodea. Claro que Nintendo siempre muestra lo básico del juego, pero muy pocas veces enseña lo mejor hasta que el título ya salió a la venta.





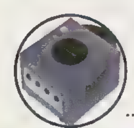




Algo que nos dejó con el ojo cuadrado fue que Samus mantiene la habilidad de hacerse pequeña para explorar ductos o pasajes bastante cerrados y así ampliar las posibilidades de interacción con los escenarios, además de que la perspectiva cambia para que puedas ver mejor tu entorno.



Por nuestra parte, estamos seguros de que todos los elementos extras con los que cuentas como lo es la gran variedad de habilidades, armaduras, visores, entre otras cosas, te permitirán ver el juego de una forma distinta a los juegos de Fisrt Person Shooter.
Lo más importante es que Nintendo promete que Tallon IV es un planeta muy vasto para explorar, así que las horas de juego se verán muy extensas si en verdad quieres encontrar todos los detalles y elementos del juego antes de terminarlo.

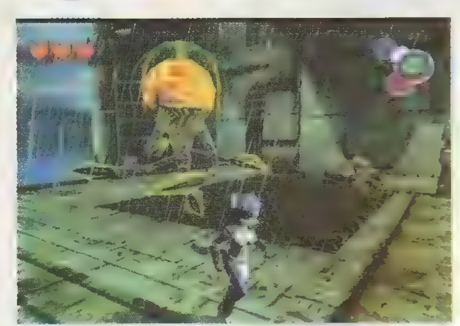


Star Fox Adventures

Nintendo



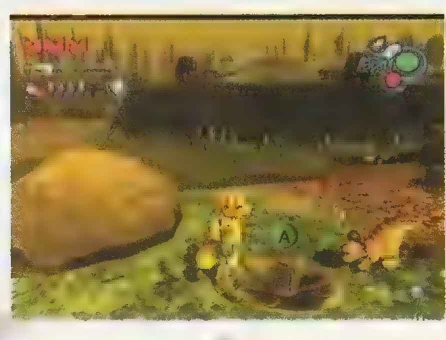
Septiembre 2002



Ocho años después de vencer a Andros, los integrantes de Star Fox encuentran un pacífico planeta habitado por dinosaurios y gobernado con mano firme por el tirano conocido como el General Scales. Kristal es la última esperanza de los dinosaurios para derrocar al General Scales, pero al verse sin su bastón mágico (gracias a un pequeño enfrentamiento con el General), ella se ve obligada a ir en busca de su querida posesión. Pero para auxiliar el desesperado intento de los dinosaurios por librarse del General Scales, llega el afamado equipo de caza-recompensas más famoso de la galaxia, Star Fox. Al llegar a este planeta, Fox se encuentra con el bastón de Kristal, así que deberá hacer un buen uso de él para rescatar a todos los dinosaurios afligidos por su terrible gobernante.



Star Fox Adventures ha sido uno de los juegos que se han presentado en varios E3 y cada vez que lo vemos, notamos el gran trabajo que Rare ha realizado con uno de los héroes favoritos de Nintendo. Los escenarios son indescriptibles, con tantos detalles, que lo único que te hace falta es poder oler tu entorno. Los movimientos faciales que se lograron en cada uno de los personajes son hermosos, dándoles una alma virtual a sus expresiones.







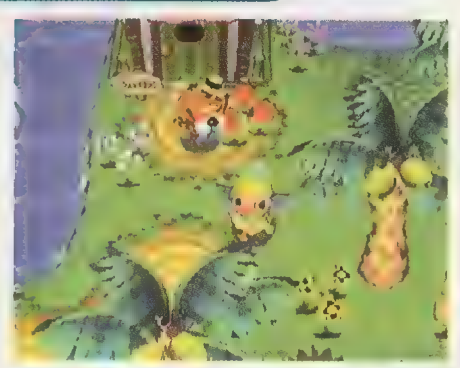
No es nada nuevo que Rare trate de explotar al máximo todos los elementos que tiene a la mano, así que decidieron que la pandilla de Star Fox no podría quedarse fuera de su gran arsenal de movimientos. Para empezar tenemos a Fox que con el bastón mágico puede realizar una gran variedad de acciones, pero al transformarse en algún otro animal, podrá efectuar otras acciones. Por si fuera poco, también contarás con la ayuda de diversos dinosaurios que te ayudarán a abrirte paso en este gran planeta y al fin rescatar a sus pobres e indefensos habitantes.

Animal Crossing

Nintendo

Septiembre 2002

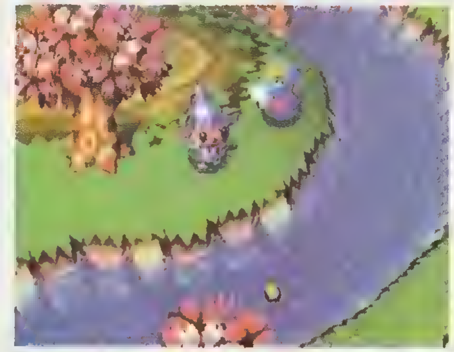
Este es uno de los juegos más novedosos que Nintendo ha podido diseñar. Al entrar en el mundo de Animal Crossing, vivirás en una aldea virtual única, ya que todas tus acciones y decisiones modificarán notablemente tu entorno y el desarrollo del juego. El reloj interno del sistema entra en función ya que la hora que sea en el mundo real, será la misma en tu aldea al igual que la fecha, ya que en algunas ocasiones se realizan eventos importantes dentro de la aldea. Por otra parte, tendrás que conseguir empleo en la villa, interactuar con los demás aldeanos y así tener una vida apacible y relajada, ya sea cultivando árboles en tu patio, comprando muebles para tu casa, o diseñando tus propios vestuarios, todo esto gracias al poder del Nintendo GameCube.





Pero eso no es todo, ya que al intercambiar tu archivo con el de alguien más que tenga el juego, podrás visitar otras aldeas con entornos totalmente diferentes y así entablar relaciones con dichos aldeanos y aumentar el valor del juego.

Además de todo esto, al conectar tu Game Boy Advance, tendrás la oportunidad de viajar a una isla remota para encontrar invaluables tesoros así como al utilizar el nuevo aditamento para el GBA, el e-Card Reader, obtendrás grandes beneficios para ti y todos los habitantes de la aldea.



Este es uno de los juegos que prometen mucho para los jugadores quienes gustan de un título diferente, que no simplemente lo juegues para acabarlo si no para en verdad disfrutar todas las grandes características que tiene, así que estaremos muy al pendiente de todo lo que pase con é





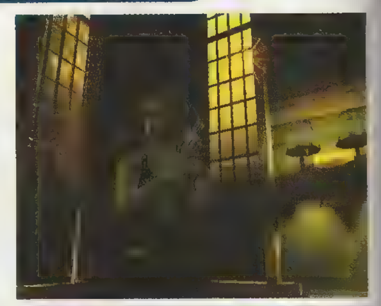


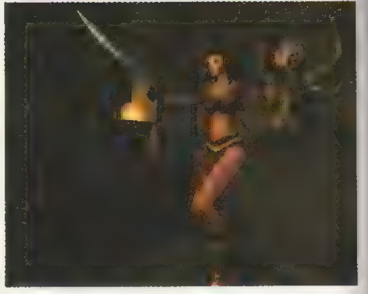


Ethernal Darkness: Sanity's Requiem

Nintendo

Julio 2002

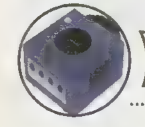




En una historia que se esparce en el tiempo y espacio, 12 personajes intervendrán en una parte de la historia a través de 2000 años en donde cada uno de ellos decidirá el destino de la humanidad. La historia comienza con una joven, Alexandra Rovias, quien viaja a Rhode Island para investigar la misteriosa muerte de su abuelo, para descubrir que antes de que los humanos poblaran la tierra, otra raza dominaba este planeta y que con el tiempo, ellos podrían regresar para tomar su lugar, llevando a los humanos a la extinción total.

Este es otro de los juegos de Nintendo que se ha mostrado en varios E3 y cada vez que nos muestran algo nuevo, nos quedamos maravillados por lo que Silicon Knights le ha avanzado. Como todos recordamos, este proyecto comenzó para el Nintendo 64 y con el lanzamiento del Nintendo GameCube, se tomó la decisión de transferirlo al nuevo sistema de 128-Bits y la verdad es que con esto se han podido implementar muchísimas cosas más de las que se tenían pensadas en el principio.

Hemos podido ver más cosas del juego, pero la verdad, no hay mejor juez que tú, ya que para cuando esta revista esté impresa, el juego tendrá un par de semanas en el mercado.





Mario Party 4

Nintendo

Octubre 2002



La pandilla de Mario llega con su mejor título para varios jugadores al Nintendo GameCube. Al contar con una gran variedad de tableros, así como con cincuenta totalmente nuevos mini-juegos, la diversión te mantendrá pegado a este juego junto con otros tres jugadores por largas sesiones al lado de tus amigos y familiares.

Lo padre de este juego es que la gran mayoría de mini-juegos están más alocados que nunca y es muy difícil saber quién será el ganador por el simple hecho de que los castigos y casillas especiales son tan indescriptibles que absolutamente todo puede cambiar en el turno final.









Wario World

Nintendo

Noviembre 2002



Una de las habitaciones más recónditas del castillo de Wario, está llena con los tesoros que ha acumulado en sus grandes aventuras. Una misteriosa joya negra enterrada entre los tesoros, tiene el extraño poder de convertir las gemas en monstruos. Mientras Wario se encuentra descansando plácidamente, la joya negra comienza a hacer sus gracias y en un abrir y cerrar de ojos, el gran tesoro de Wario se convierte en una horda de monstruos, transformando los calabozos del amado castillo de Wario, en un bizarro universo paralelo. Al despertar la mañana siguiente, con su tesoro convertido en criaturas no tan amigables, Wario deberá entrar al universo paralelo para regresar su tesoro al lugar donde debe estar... en sus manos.

El esperadísimo juego de Wario para el Nintendo GameCube aún estaba en una etapa muy preliminar; con esto queremos decir que solamente tenían algunos niveles diseñados así como pocas habilidades para nuestro fornido y ambicioso héroe, pero eso sí, se ve que tendrá una inmensidad de acertijos que deberás completar para ganarte de nuevo el preciado tesoro de Wario.







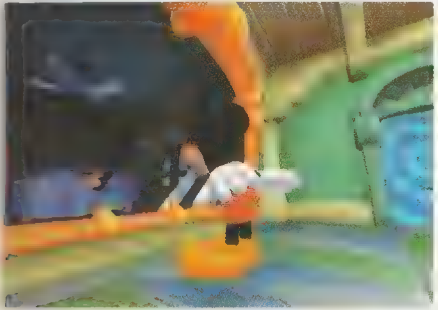
Disney Magical Mirror: Starring Mickey Mouse

Nintendo

Agosto 2002

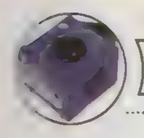
Una noche Mickey Mouse tiene un sueño en donde cruza un espejo mágico y entra en un universo alterno que es muy similar a su propia casa, pero al intentar cruzar de nuevo el espejo para regresar a su cama, ve que es imposible, ya que el espejo se rompe en pedazos. Con el fin de regresar a su mundo, Mickey comienza a recorrer las habitaciones de la casa para recuperar todas las piezas del espejo, pero se da cuenta que esto no será tan fácil ya que en cada cuarto se encuentra con grandes sorpresas y extraños sucesos que tendrá que enfrentar para obtener todos los fragmentos del espejo mágico.







Los acertijos que hay en los cuartos son bastante divertidos y variados, tendrás que hacer uso de tu ingenio y de todo lo que tengas a la mano para poder hacer que Mickey regrese a su cama para tener plácidos sueños. Algo se comentó acerca de la conectividad con el Game Boy Advance al utilizar el juego de Magical Quest: Starring Mickey & Minnie, pero eso lo dejaremos como sorpresa.





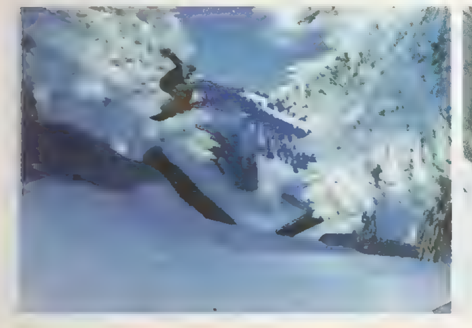
1080°: White Storm

Nintendo

Principios 2003

No cabe la menor duda que la gente de Nintendo se ha esforzado por brindarnos algo Nuevo y divertido para esta esperadísima secuela del gran éxito del Nintendo 64. Varios de los corredores están de regreso para demostrar sus habilidades en la tabla sobre la nieve, así que alista tus dedos, ya que el juego cuenta con un nuevo sistema para realizar las suertes, pero ten cuidado, porque un salto potencialmente excelente para realizar una cadena de suertes impresionantes, puede convertirse en un terrible accidente.







Los saltos gigantescos, nuevos cursos y las vistas impresionantes de los entornos son tan reales, que casi puedes sentir el aire frío en tu cara. No dudamos ni un instante que este juego estará lleno de trucos y sorpresas para quienes gustan sacarle todo el provecho a sus títulos favoritos.

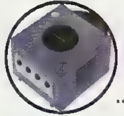
La conectividad entre Nintendo GameCube y Game Boy Advance



Disponible



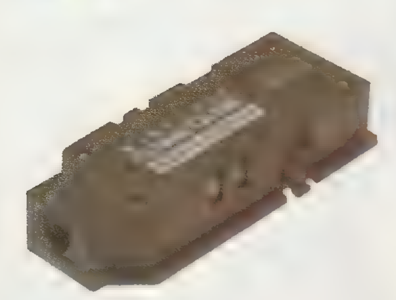
En el evento de este año, Nintendo demostró de diversas formas lo que se puede lograr con la conectividad entre ambos sistemas como por ejemplo Animal Crossing, Disney's Magical Mirror, The Legend of Zelda, Donkey Kong Plus, entre otros para ponerles la muestra a los licenciatarios para que integren sus propias ideas con este concepto. Esperemos ver más cosas sorprendentes tanto de Nintendo como de las demás compañías enfocadas en esta excelente oportunidad que sólo Nintendo te puede dar.



OnLine Game Plans for GameCube

Nintendo





Esta es otra de las grandes noticias de Nintendo en este magno evento, ya que es el lugar propicio para anunciar los planes que Nintendo tiene para su servicio en línea y la verdad es que todos nos sorprendimos al saber que por parte de Nintendo, no habrá ningún tipo de cargo para quienes deseen utilizar este recurso del Nintendo GameCube, por lo que dependerá de las compañías para decidir si cobran o no por el servicio de conexión de Internet para sus juegos. El primero de ellos será el afamado juego de Sega "Phantasy Star Online Episode I & II" el cual tuvo una muy buena aceptación para la consola de esta compañía. Por su parte, Nintendo tiene algunos planes a futuro con juegos "en línea", pero tal vez veamos algo de ellos hasta el próximo año. El Modem así como el Broadband Adaptor estarán disponibles cuando salga a la venta el esperado juego de Sega.



Avances del futuro

Nintendo

Sin Fecha

Nintendo mostró algunos otros juegos que estaban exhibiéndolos en video debido a que estos se encuentran en una etapa demasiado preliminar, pero vale la pena mencionarlos ya que se ven muy prometedores. Entre los primeros tenemos a Doshin The Giant en donde tomas el control de un gigante; este juego salió desde Marzo en Japón, pero hay planes de traerlo a nuestro continente. También se mostró un pequeño avance de lo que está haciendo Sega con F-Zero y la verdad nos dejaron asombrados al mostrar una carrera con excelentes detalles dentro de la pista al igual que con los competidores.







Hamtaro

Nintendo

Sin Fecha





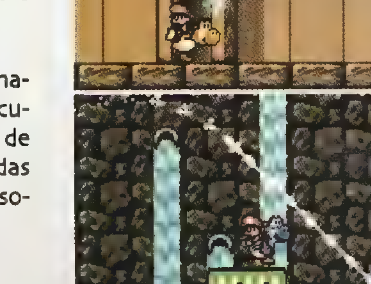
Este es un fabuloso juego innovador para el Game Boy Color que claro está, ya ha sido lanzado en Japón. Una de las cualidades de este título es que para poder avanzar en el juego, deberás aprender el lenguaje de este pequeño roedor y así tener una interacción mucho muy personal con él. Un diccionario bastante útil estará siempre a tu disposición cuando aprendas algo nuevo de tu pequeño amigo en su búsqueda por encontrar a sus semejantes perdidos.



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Nintendo

Septiembre 2002



Una cigüeña cruza por el cielo en su encomienda de dejar a un par de bebés a sus padres. En ese momento, el hechicero mayor del reino de Bowser, Kamek, tiene la visión que uno de los niños que lleva la cigüeña representa un peligro para el reino, por lo que decide ir a capturar a los bebés y traerlos al castillo. En el asalto a la cigüeña, uno de los bebés cae hacia una isla y ocasionalmente es salvado por un Yoshi. El pequeño dinosaurio lleva al bebé con sus compañeros y deciden ayudar al pequeño a encontrar y rescatar a su hermano, pero la tarea no será nada fácil.

Las translaciones de los juegos del Super Nintendo al Game Boy Advance no son nada nuevo, pero en verdad que ninguno de los títulos anteriores se ve tan espectacular como el regreso de Yoshi con el bebé Mario, ahora en este formidable sistema de videojuegos portátil. Las gráficas estilo caricaturas están extremadamente cuidadas y muy coloridas, contando con extraordinarios efectos de escala y rotación como solamente Nintendo puede realizar.





Cuenta con una gran variedad de niveles y escenas extras, además de las burbujas de transformación en donde Yoshi tiene la habilidad de convertirse en helicóptero o topo para alcanzar áreas con premios. No cabe duda que es uno de los juegos más esperados para este sistema.



Metroid Fusion

Nintendo

Noviembre 2002

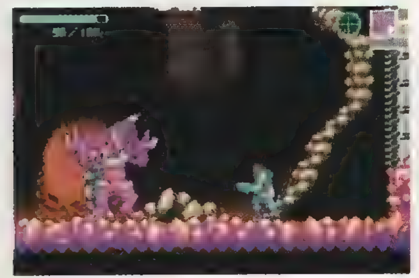
En su camino hacia el planeta SR388 junto con su equipo de exploración, la nave interestelar de Samus se ve atacada por una forma de vida no identificada. En este ataque, Samus queda severamente lesionada e inconsciente. Para su desgracia, la forma de vida se prende de ella como sanguijuela sin poderse soltar de ella.

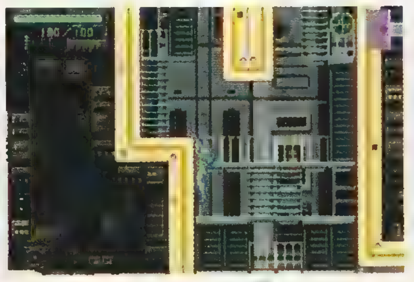


Por fin, una nueva aventura de nuestra heroína favorita que es 2D en su totalidad para recordar las glorias pasadas del Super Nintendo. Claro está que este nuevo juego tiene varios trucos bajo la manga entre los que podemos apreciar algunas transformaciones de enemigos, así como muchas mejoras en las habilidades de Samus. Una de las más palpables es que ahora se puede agarrar de las orillas de una plataforma para facilitarte escalar a una superficie alta. Con todas las armas de los juegos clásicos y otras nuevas que te mantendrán asombrado todo el tiempo.

El mapa es bastante extenso, por lo que el juego tiene batería para que guardes tus avances y no tengas que comenzar de nueva cuenta cada vez que enciendas tu Game Boy Advance. Tendrás que explorar con detenimiento cada área para encontrar todos los elementos necesarios para terminar el juego, cosa que no será nada fácil sin un buen arsenal.

Ya estamos desesperados por jugar este título en nuestras casas y desenmarañar esta nueva aventura que seguramente se convertirá en todo un éxito para el Game Boy Advance.



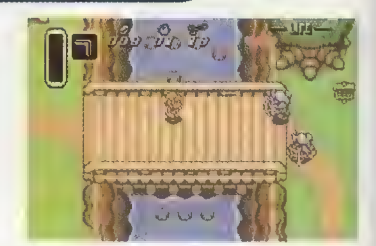




The Legend of Zelda: A Link to the Past

Nintendo

Diciembre 2002





En una noche tormentosa, Link despierta por un llamado telepático de la princesa Zelda que le pide ayuda ya que es capturada en su propio castillo por un malévolo ser que pretende apoderarse de todo el reino de Hyrule. Entonces Link debe despertar la Master Sword, adentrarse al Mundo Oscuro y derrotar al perverso Ganon para rescatar a la princesa Zelda y regresar la paz al reino de Hyrule.

La historia épica que salió para el Super Nintendo regresa al Game Boy Advance con absolutamente todo lo que esperabas. Tendrás que platicar con todos las criaturas de este magnífico universo para obtener pistas importantes y así obtener la Master Sword y el pase al Mundo Oscuro.

Pero esto no queda ahí ya que el juego cuenta con un interesantísimo juego para cuatro personas llamado "Four Swords" en donde todos los participantes se disputarán el derecho de obtener la Master Sword al completar algún calabozo en donde aparte de competir contra el resto de los jugadores, también tendrás que ayudarlos para abrir el camino para todos los competidores, por lo que la acción es constante y el reto mayor, ya que si alguno de los cuatro se adelanta bastante, tendrá que esperar a que uno de ellos lo alcance para abrir el paso y lógicamente esto les da el tiempo suficiente como para que los otros jugadores lleguen al punto en donde está quien tiene ventaja y nivela el juego, dándole un mayor reto y sobre todo entretenimiento.

Es grato ver que Miyamoto no deja de ponerle todo el empeño a todo lo que hace y este título es una excelente muestra de ello.



Golden Sun: The Lost Age

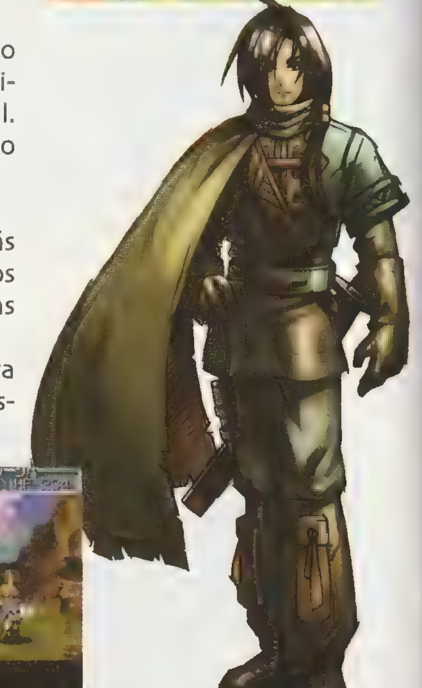
Nintendo

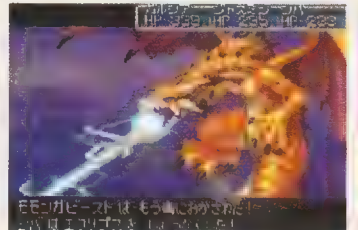
Principios 2003

En el gran final de Golden Sun, Isaac y sus compañeros libraron una feroz batalla en la cima de Venus Lighthouse, pero aún con sus esfuerzos no fueron capaces de detener al mal. The Lost Age comienza al término de este evento con los personajes del juego anterior que se reagrupan para evitar el cataclismo que terminaría con su mundo. La historia cuenta con varios giros y vueltas en donde los grandes guerreros de su mundo luchan por incrementar sus capacidades mágicas para defender su territorio y el derecho de vivir.

Los elementos que hicieron de Golden Sun todo un éxito se han refinado y pulido para hacer de este juego uno de los más impresionantes tanto en historia como visualmente que jamás se hayan creado para un sistema de videojuegos portátil. Nuevos personajes, habilidades y sorprendentes invocaciones hacen de este título uno de los más esperados por todos los que jugaron Golden Sun.

Algo que nos agarró por sorpresa es que los Djinn cuentan con un rol mucho más intenso en esta nueva aventura, ya que puedes interactuar mucho más con ellos que en el juego anterior, además de que es algo crucial para poder sobrevivir en las grandes batallas que son simplemente asombrosas.
Todos en la redacción estamos desesperados por saber qué sigue en la historia, ya que nos quedamos demasiado picados con Golden Sun como para olvidarnos de esta nueva saga de Nintendo.







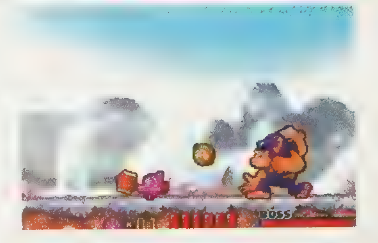




Kirby

Nintendo

Sin Fecha



El héroe de chicos y grandes está de regreso en una nueva aventura para el Game Boy Advance. Con sus movimientos clásicos y muchos otros nuevos, Nintendo promete que este juego será la mayor aventura de Kirby en comparación con sus juegos anteriores.
No se ha dado demasiada información acerca de este título, pero es un hecho que Nintendo se encuentra trabajando en él, así que no nos queda más que esperar.





Por otra parte, se anunció que Kirby tendrá su propia serie de televisión, consolidándose como una de las principales estrellas de Nintendo. La serie animada se comenzará a transmitir en los Estados Unidos a partir de Septiembre. Esperamos que alguna cadena en nuestro país se interese en traernos al héroe rosado a México, así como para el resto de América Latina.



Disney Magical Quest: Starring Mickey and Minnie

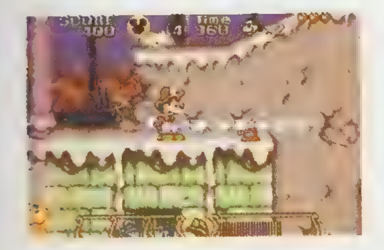
Nintendo

Agosto 2002

Cuando Pluto se extravía al estar jugando a atrapar la bola, es hora de que Mickey y Minnie se coloquen sus mejores ropas para salir a buscar a su querido amigo por todo el reino del malvado emperador Pete. Una gran horda de enemigos intentarán detener al dúo de roedores, pero para eso Mickey y Minnie están bien preparados. Al utilizar una gran variedad de vestuarios mágicos, utilizarán poderes especiales para hacer todo lo posible por rescatar a su fiel amigo.







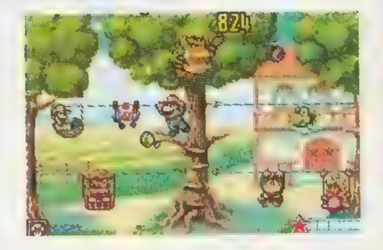
Para quienes leyeron nuestro número anterior, nuestro gran amigo Panteón habló un poco del juego que salió para el Super Nintendo en su sección de El Cementerio de los Videojuegos, pero esta aventura para el Game Boy Advance es muy diferente, ya que aparte de que Minnie se une a Mickey en la búsqueda de Pluto, dos personas podrán jugar cooperativamente para derrotar al malvado emperador Pete y salvar a su mascota de una vida en la perrera. Esto le da al juego un enfoque muy diferente e innovador para todos los poseedores de este gran sistema que buscan algo en donde puedan jugarlo con alguien más.



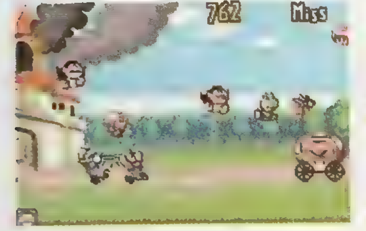
Game & Watch Gallery 4

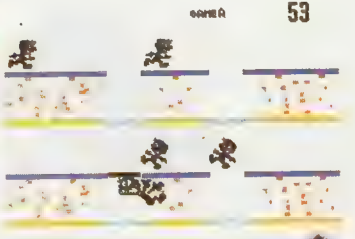
Nintendo

Principios 2003



La galería se abre nuevamente para todos aquellos fanáticos de la vieja escuela, que ovacionaron las primeras tres implementaciones en el Game Boy. Esta vez podrás ver una inmensa cantidad de juegos clásicos en sus versiones originales y las nuevas conversiones que verdaderamente les quedaron sorprendentes. Juegos clásicos como Rainshower, Boxing, Donkey Kong 3, Mario's Cement Factory, Fire Attack y muchos otros más que tendrás que ganártelos al obtener las mejores puntuaciones en cada uno de ellos.





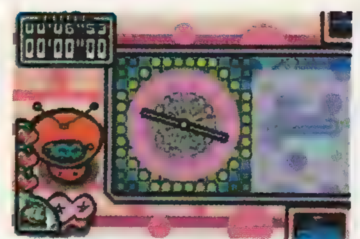
Pero para quienes gustan de retar a sus amigos, tendrás la opción de hacerlo al conectar dos Game Boy Advance y utilizar solamente un cartucho. Imagínate los grandes momentos y sobre todo el reto al enfrentar a otro jugador en todos los juegos que vienen en este título. Qué bueno que Nintendo siempre piense en los jugadores para brindarnos títulos como éste.



Kururin Paradise (Título tentativo)

Nintendo

Sin fecha



Este es un excelente juego de destreza que en Japón tuvo su incursión en el Nintendo 64. Lo que debes de hacer es controlar una vara atravesada por un camino lleno de giros y áreas estrechas sin tocar los bordes. Lo peor de todo es que en este juego para el Game Boy Advance tienes que controlar una hélice que está dando vueltas constantemente para pasar por el laberinto, haciendo las cosas mucho más difíciles de lo que parece.

Como siempre, Nintendo ha pensado en todo y te da la oportunidad de enfrentar a cuatro jugadores en esta alocada carrera por mantener el control y la estabilidad para llegar primero a la meta sin ninguna penalización. Este es uno de los juegos más sencillos y adictivos que hemos probado en bastante tiempo, así que mantente pendiente de él.



Donkey Kong Plus

Nintendo

Principios 2003

Pauline se encuentra en apuros ya que el terrible gorila Donkey Kong la ha raptado, así que es hora de que nuestro valeroso plomero Mario entre en acción para rescatar a la damisela en desgracia.

A petición popular, el clásico juego de Arcadia regresa al nuevo sistema portátil de Nintendo con más de cien niveles para explorar, llenos de acertijos y enemigos que nuestro héroe Mario tendrá que sortear para rescatar a la bella Pauline.

Pero para los que quieren más que solamente un centenar de niveles, al conectar el Game Boy Advance con este juego al Nintendo GameCube, entrarás a una opción especial para editar niveles a tu antojo y guardarlos en la Memory Card del GCN; y la cosa no termina ahí, ya que podrás guardar estos niveles en el GBA y también intercambiar tus creaciones con tus amigos y así tener un universo de posibilidades para seguir jugando este magnífico título.




Custom Robo GX

Nintendo

Sin fecha



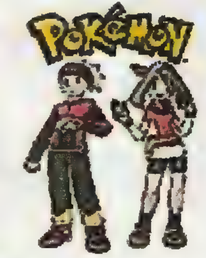
La gran creación de Noise llega al Game Boy Advance con su original juego de RPG en donde puedes construir tu propio robot para ponerlo a pelear en un torneo para ser el campeón absoluto. Los dos títulos para el Nintendo 64 han sido de lo mejor que se ha quedado en Japón (por eso en este número el Conejo les hace un homenaje en su sección) y al parecer éste será el primero de ellos en cruzar el Pacífico. Lo padre de todo esto es que a parte del modo de un jugador, podrás retar a alguien más para enfrentar ambas creaciones en una lucha sin cuartel. Desgraciadamente este título estaba en una etapa muy preliminar y le faltaban afinar muchos detalles, pero estamos seguros que Noise y Nintendo nos darán un excelente juego.




Pokémon

Nintendo

Principios 2003



Este es uno de los títulos que se mostraron solamente en video, ya que Nintendo no quiere desperdiciar las sorpresas que nos tiene preparadas, pero confirmó que en la próxima temporada de invierno, este título estará disponible en las tiendas de nuestro continente. Claro está que nuevos personajes se presentarán en el gran universo de Pokémon, así como nuevos y originales monstruos para entrenar e intercambiar.

Por si fuera poco, para todos los verdaderos fanáticos de Pokémon, el próximo mes de Agosto, se lanzarán nuevas tarjetas para el juego de cartas Pokémon Traiding Card Game, que serán completamente compatibles con el e-Reader del Game Boy Advance, que lógicamente tendrán algunas sorpresas para este título.




E-Reader

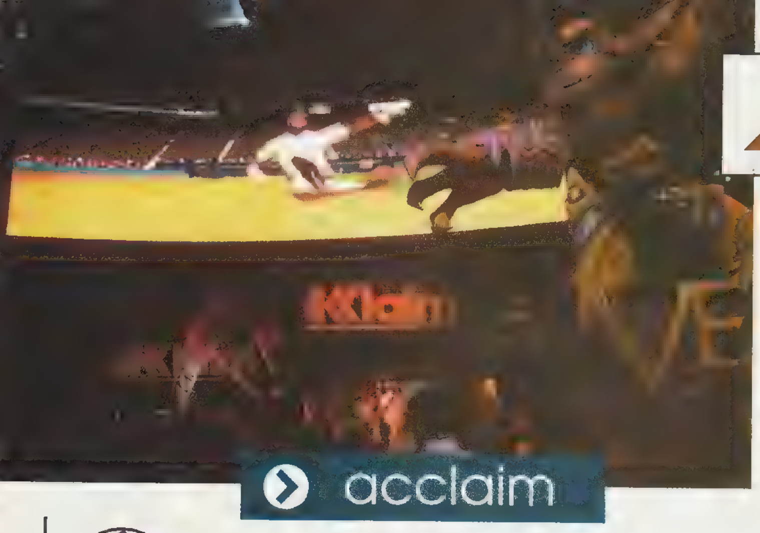
Nintendo

Septiembre 2002

Este nuevo aditamento para el Game Boy Advance es un lector de tarjetas que se conecta al sistema por medio del puerto del Cable Link para descubrir muchos secretos y cosas novedosas para tus juegos favoritos tanto de Game Boy Advance como de Nintendo GameCube. Estas tarjetas las podrás encontrar en los productos producidos o bajo licencia de Nintendo, así que puedes estar seguro que lo utilizarás con una gran variedad de juegos para ambos sistemas.

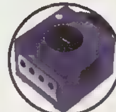






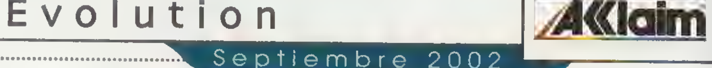
De los sitios de mayor interes en este evento se encontraba Acclaim quien prometió mostrar muchos titulos interesantes y por supuesto el tan esperado Turok de GameCube. También pudimos checar que este licenciatario promete mucho conforme a los juegos de deportes extremos y comunes, de ahí que próximamente saldrán juegos de cuatrimotos e inclusive de patines en línea.





Turok Evolution



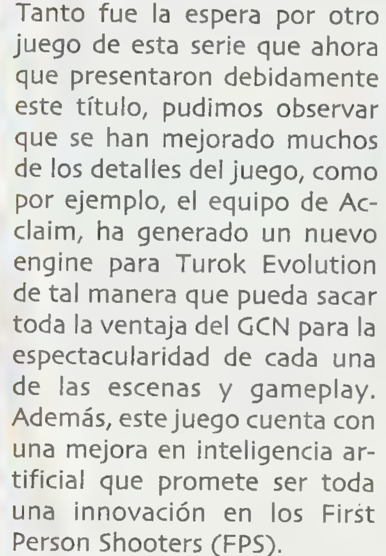


Septiembre 2002



Uno de los títulos más esperados y llamativos en este evento, fue Turok: Evolution para el GameCube, este juego es una precuela que nos remonta a los orígenes de la dinastía de Turok. En el principio del juego, podemos observar a nuestro héroe de nombre Tal'Set, peleando contra el Capitán Tobias Bruckner en el año 1886 en Texas. Pero durante la batalla, se abre un portal entre sus mundos y Lost Lands, debido a la fuerza de atracción del portal, Tal'Set fue absorbido por él.





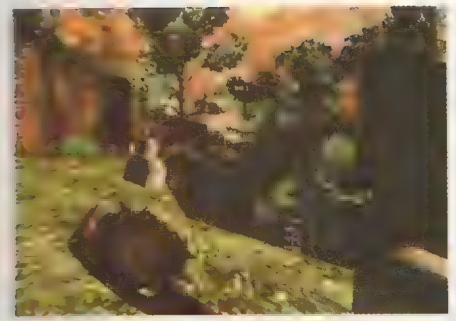
Tanto fue la espera por otro juego de esta serie que ahora que presentaron debidamente este título, pudimos observar que se han mejorado muchos de los detalles del juego, como por ejemplo, el equipo de Acclaim, ha generado un nuevo engine para Turok Evolution de tal manera que pueda sacar toda la ventaja del GCN para la espectacularidad de cada una de las escenas y gameplay. Además, este juego cuenta con una mejora en inteligencia artificial que promete ser toda una innovación en los First Person Shooters (FPS).



Pero si quieres algo que sea totamente nuevo para un juego de Turok, ahora en Turok Evolution, podrás enfrentarte en escenas aéreas, con lo que podrás surcar los cielos sobre un Pteranodon y armado hasta los dientes para combatir hasta en modos multiplayer o en la aventura principal.













Otro de los detalles impactantes de este juego es que para su realización se grabaron más de 3,000 efectos de sonido realistas que le dan un mejor sabor, además de aumentar la intensidad mediante la vía DolbyDigital y Dolby Surround Sound.

Turok Evolution es una aventura epica de cacería, exploración y guerra en una tierra de amplias junglas, misteriosos templos, además de batallones completos de reptiles e increíbles dinosaurios.





Vexx

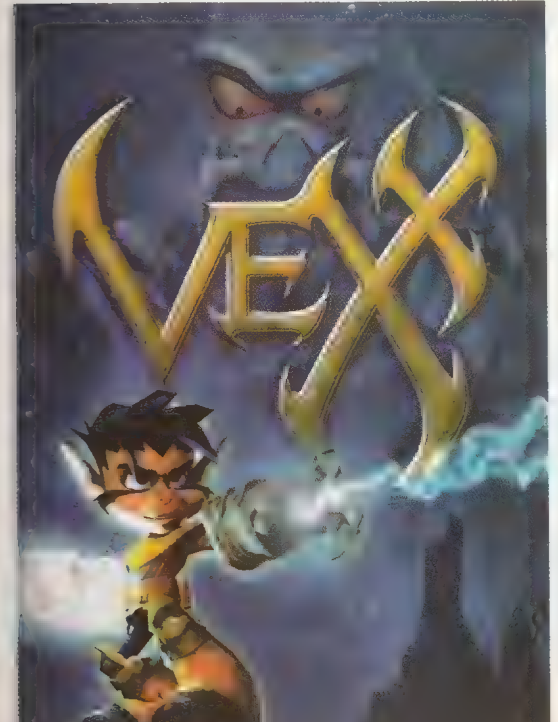


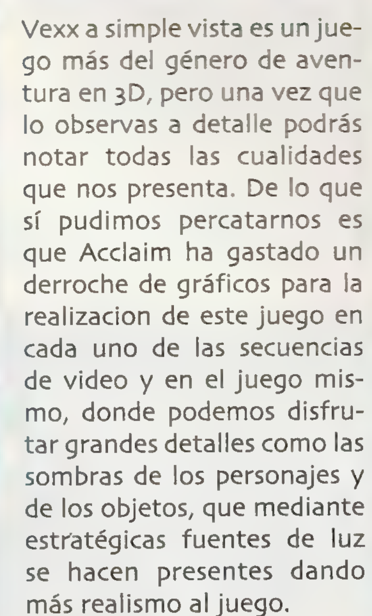
Octubre 2002

Este juego es una propuesta nueva de Acclaim que nos narra la historia de un joven habitante de la aldea Rockhaven y que lleva por nombre Vexx, quien se embarca en una heróica aventura para vengar la muerte de su abuelo quien pereció a manos de un despiadado ser de nombre DarkYabu.









Vexx a simple vista es un juego más del género de aventura en 3D, pero una vez que lo observas a detalle podrás notar todas las cualidades que nos presenta. De lo que sí pudimos percatarnos es que Acclaim ha gastado un derroche de gráficos para la realizacion de este juego en cada uno de las secuencias de video y en el juego mismo, donde podemos disfrutar grandes detalles como las sombras de los personajes y de los objetos, que mediante estratégicas fuentes de luz se hacen presentes dando más realismo al juego.





Aggressive Inline

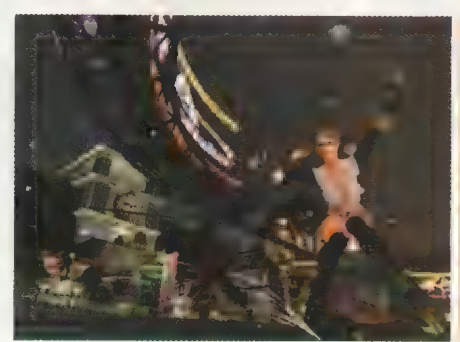


Verano 2002

Al principio pensábamos que este juego iba a ser uno más de patines, pero mientras lo vimos en acción, nos pudimos percatar de que es más que eso, porque aquí no estarás forzado a mantenerte a un pequeño lugar para hacer puntitos, sino que tendrás que recorrer amplios escenarios probando toda tu habilidad sobre ruedas con personajes como Chris Edwards, Taig Khris o Frankie Morales por mencionar algunos. Algo diferente que tiene este juego es que mediante hagas ciertas suertes o acrobacias se irá incrementando una barra de poder que te permitirá desplegar un halo de fuego y que permanecerá hasta que falles una suerte.



Por otro lado, la gente de Acclaim comentó que las gráficas de este juego cuentan con muchísimo más detalle y realismo llegando a más del doble de lo que se ha visto en cada uno de los esceanarios de Dave Mirra 2, y con la velocidad de Rogue Leader que fue uno de los primeros juegos que corrían a 60 Frames por segundo. Pero lo mejor de todo, es que este juego no es un copy-paste de algún otro, sino que para éste se diseñaron nuevos trucos y nuevos modelos específicos para el Inline Skating (patinaje en linea).







ATV Quad Power Racing 2



Finales 2002



Ya han desfilado por las diversas consolas de juegos títulos de motos, patines y demás, pero ahora Acclaim nos presentó ATV Quad Power Racing 2, donde todo se lleva a cabo sobre cuatrimotos. Este juego combina a 10 de los mejores corredores con una gran sensación de velocidad. Algunos detalles interesantes de este juego son, que por ejemplo, aquí no sólo te basarás en la velocidad para llegar a la meta, sino que también podrás usar artimañas como puñetazos o patadas para derribar a tus rivales de las motocicletas.

Además, también podrás realizar ciertos trucos que te permitirán expresar tu instinto salvaje a través de la competencia, que por cierto, se lleva a cabo en 10 extensas pistas extraidas de diversas partes del territorio mundial, pero lo más interesante, es que también podrás competir contra algún amigo en el modo multiplayer. En si, este juego es más que nada para distraerte un rato, pero bueno, se compensa con el simple hecho de que aún no está completamente terminado, así que cuando tengamos más información al respecto, te la haremos saber de primera mano.









Dave Mirra BMX XXX



Finales 2002

Quizá muchos pensarán que después de haber visto el primero de estos juegos ya todos los que sigan serán nada más que refritos con unos cuantos detallitos extra, y aunque tal vez así lo sea, al menos el equipo de AKA Acclaim se ha esforzado mucho en este título incluyendo nuevas cualidades en el Gameplay como por ejemplo, ahora podrás reir un poco con el humor americano que le han incluido a las conversaciones ocasionales que tendrás en el juego, así como la programación de una nueva tecnología de nueva generación para el engine logrando así que se incremente el frame rate a 60 Frames por Segundo.

Y para que vean que también las mujeres participan en este deporte, se han incluido nuevos modelos femeninos cada una con gran variedad de atributos físicos como el cabello y ropas que realmente se ven muy detalladas. Por si fuera poco, se han incluído más de 2000 trucos diferentes para que te mantengas entretenido un rato, ya que esta cifra es la más alta que se ha manejado para un juego de deportes de acción. Como bonus extra, se ha incluído un modo de "Create-A-Raider" para que así puedas crear un corredor a tu gusto eligiendo detalles de los pies a la cabeza.





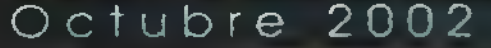






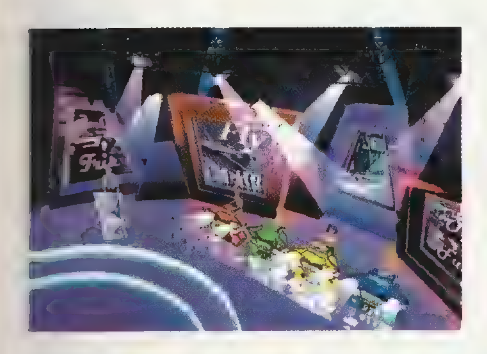
Mary-Kate & Ashley SWEET 16

Acclaim



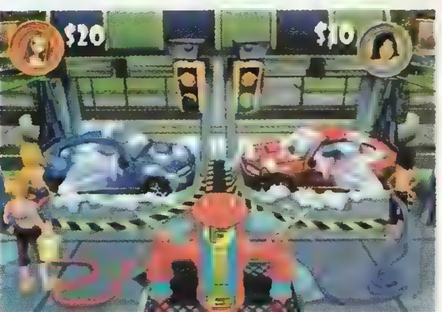
Octubre 2002

Y para que vean que también en el E3 se toma en cuenta a las videojugadoras, Acclaim presentó su más reciente producción de las talentosas gemelas Mary-Kate & Ashley en su nuevo juego denominado como Sweet 16. Este juego combina ciertos juegos de tablero clásicos así como retos especiales como pruebas de manejo o retos más dinámicos como carreras en cuatrimotos o surfing.



Más que nada, este juego representa lo que ocurriría en la vida de estas gemelas a sus 16 años y que además tratará de lograr que las pequeñas videojugadoras se identifiquen con este juego, ya que también podrás colectar ciertos puntos para hacerle mejoras a tu vehículo u obtener mejores colores de ropa. En si este juego es un poco burdo y hace gala de la carencia de acción y dificultad.







ZOO CUBE



Finales 2002



Zoo Cube es un juego de destreza o mejor dicho un Puzzle que se integra al GameCube siendo el primer Puzzle en 3D para este sistema, para que te des una idea, sería algo así como Tetrisphere que salió para el N64 pero ahora con mucho mayor reto, mejor calidad de audio y gráficos y sobre todo, un mayor engine que muchos otros puzzles. Este juego es fácil de aprender pero muy difícil de masterizar, por lo que tendrás bastantes horas de juego para divertirte en esta nueva aventura, pero gracias a su gameplay y dinamismo, tiene muchísimo replay value haciendo que juegues una y otra vez sin aburrirte.

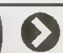






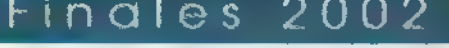
La rotación se basa en 3 ejes así que como podrás observar, está totalmente en 3D, además que conforme vaya girando la cámara, podrás obtener o encontrar algunos ítems especiales o entrar a algunos bonus del juego, pero lo que sin lugar a dudas cautivó más nuestra atención a parte de las detalladas gráficas, fue el hecho de que podrás jugar este título de modo cooperativo o en VS, además de explorar los 7 modos de juego.





Burnout







Qué te podemos decir de este título. Excelentes gráficas, magnífico gameplay, sonido envolvente con diversas musicalizaciones y sobre todo una extrema sensación de velocidad que muy pocos juegos de carreras pueden conseguir, esto y más es Burnout un juego que la verdad nos dejó con un buen sabor de boca no sólo por lo que acabamos de mencionar, sino porque este título es uno de los juegos de carreras callejeras más emocionantes y sobre todo las más impactantes escenas de choques y derrapones.

Este juego cuenta con 16 cursos que al principio te parecerán sencillos, pero deja que avances un poco y te enfrentarás a ciertas pistas donde deberás dominar perfectamente las curvas para no impactarte contra algún anuncio y por si fuera poco, también encontrarás tráfico en las calles por lo que te costará más trabajo salir bien librado, ya que para este juego desarrollaron más a detalle la Inteligencia Artificial de los conductores en el tráfico.









Legends of Wrestling 2

Acclaim

Noviembre 2002

Aquí en la redacción somos fanáticos de una buena "luchita" y por tal motivo nos interesó mucho este título de Acclaim, ya que cuenta con más de 65 de los mejores luchadores de todos los tiempos como Hulk Hogan, Bret "Hitman" Hart, Jerry "The King" Lawler, Rob Van Dam,TerryFunk, The Road Warriors, Jimmy "Superfly" y muchos otros, quienes se enfrentarán cara a cara para ver quien es el Rey de Reyes en la Lucha Libre.



Para este juego se creó un revolucionario sistema llamado ISP (Intermediate Start Position), el cual habilita a los jugadores a linkear movimientos para conseguir un golpe letal con una simple combinación de botones. Pero lo que en verdad hizo que todos sonriéramos fue que para este juego Sí se implementó la opción de Create-A-Player con lo que podrás hacer a tus super luchadores con las características y movimientos que más creas convenientes, además de seleccionar el traje y si utilizará máscara o no.

Así que si eres fanático le la lucha no puedes dejar de tener este título, que lo podrás jugar ya sea tú solo en el modo de carrer o en modo Tag con algún amigo o de plano, un emocionante Battle Royal donde sólo ganará el mejor. Además cuenta con algunos bonus extras en el DVD donde podrás ver entrevistas con algunas de las estrellas de este deporte contando sus hazañas en el ring.

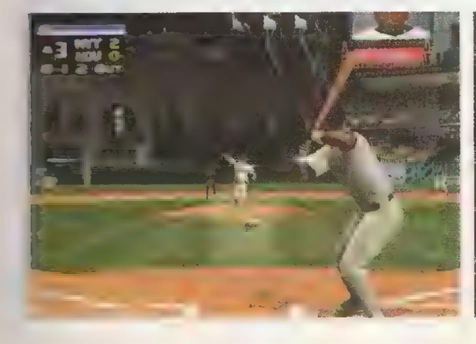


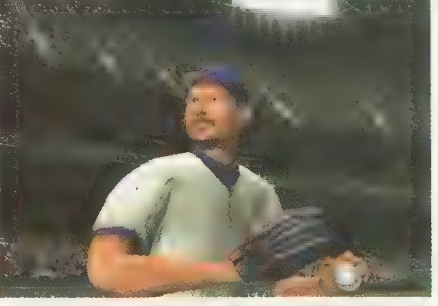
All Star Baseball 2003



Disponible ahora

Para no perder la tradición en el baseball, Acclaim también mostró la versión de All Star Baseball 2003 donde hace uso de todas las ventajas gráficas que han podido aprovechar gracias a la tecnología del GameCube, sin embargo, también notamos cambios muy radicales en cuanto a la sencillez del control y la forma de llevar a cabo cada uno de los movimientos de los jugadores. Además ahora cada una de las direcciones de las bases, serán controladas más fácilmente. De hecho, este juego ya está disponible en las tiendas, sin embargo es importante mencionarlo, ya que también estuvo presente en el stand de Acclaim.



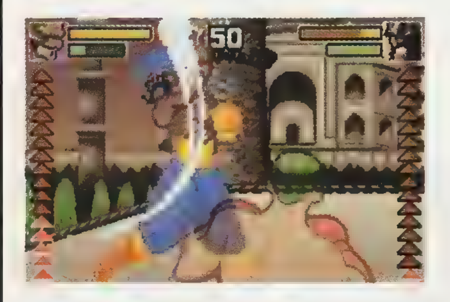




Punch King



Finales 2002



Cómo no acordarnos del Legendario Punch Out de Nintendo y sus versiones consecuentes y sé que como nosotros, muchos de ustedes ya estaban ansiosos de otra secuela de este juego, así que les tenemos una sorpresa. Acclaim ha decidido lanzar Punch King, que aunque no tiene nada que ver con Punch Out, mantiene una semejanza muy marcada con este último con detalles como la forma de juego, el tipo de gráficos y sobre todo la forma de interactuar con los oponentes.

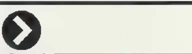
Este título incluirá a 18 peleadores exclusivos que entrarán al ring a pelear con todo su poder; cada uno de ellos con técnicas diferentes de combate, así como diversas combinaciones de golpes. Así mismo, en este juego encontrarás el modo de crear tu propio boxeador permitiéndote crear a tus propios pugilistas. Y por si fuera poco, este juego contiene un escenario distinto para cada peleador así como un tema musical para cada escenario. Un detalle que nos pareció interesante, es el hecho de que ahora podrás competir en un modo Head to Head contra alguno de tus amigos con ayuda del Game Link haciendo este juego mucho más atractivo.





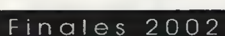






Mystic Heroes





Finales 2002

Koei sigue manteniendo su línea de juegos basados en historias antiguas de legendarios guerreros orientales, para ser más específicos, en una historia china en donde cuatro guerreros salvan al mundo de la oscuridad.
Shiga, Reiran, Taikoubou y Nata se las tendrán que arreglar para combatir a las fuerzas del mal, ya sea por su propia cuenta o todos ellos en equipo, con la posibilidad de que cuatro jugadores compitan contra los enemigos o incluso entre ellos mismos para salvar al mundo de la devastación.



Una de las grandes características del juego, es que en todo momento tendrás que moverte con gran agilidad por todos los escenarios, ya que la acción es constante de principio a fin, combatiendo contra grandes hordas enemigas que no te darán descanso alguno. Además cuentas con una variedad de artefactos mágicos, que deberás utilizar sabiamente ya que son muy importantes para completar exitosamente cada una de las misiones.

Los personajes fueron recreados en 3D basados en las ilustraciones del famoso dibujante japonés Takeshi Okazaki, dándoles ese matiz tan peculiar del Anime. Por si fuera poco, las ambientaciones en cada una de las escenas, están impecablemente bien realizadas, muy al estilo oriental.







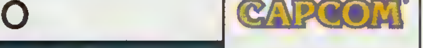


¡Capcom mostró grandes juegos que nos tienen tronándonos los dedos! No podemos esperar para jugar el nuevo Resident Evil Zero y los demás juegos de la serie de Mega Man; ¡Ah claro! Y cómo podemos olvidar las grandiosas retas que nos esperan con el Capcom Vs SNK 2EO, próximo a salir. Y por si fuera poco, también mostró un gran juego para recordar, con muchas mejoras: Super Ghouls N' Ghosts.





Capcom Vs SNK 2EO



Otoño 2002

Ahora sí las retas se van a poner de a peso con este choque entre dos grandes de las peleas callejeras; así es, ya es un hecho, Capcom Vs SNK 2 EO llegará a nuestros Game Cubes con toda la acción que caracterizó a este juego. Tal vez te preguntes por qué es lo de "EO" pues quiere decir Extreme Offense (Ofensiva Extrema) y le llaman así porque ahora podrás marcar un Super Poder o un Poder Especial con solamente presionar una dirección del C- Stick para que las peleas sean más fluidas y con mayor acción. También cuenta con la opción de intensidad de ataque, a cual puede variar dependiendo de qué tanto presiones los botones L y R.





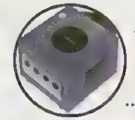
Dentro de este excelente título encontrarás varios modos diferentes de juego, desde el modo de historia, hasta el tradicional VS para retar con un amigo. También cuenta con la opción de editar el color de tus peleadores para que se vean justo como tú quieras. 44 peleadores de varios universos de Capcom y de SNK como Street Fighter, Final Fight, Darkstalkers, Fatal Fury, Samurai Shodown y King of Fighters se dan cita para la pelea más feroz que hayas visto. Claro, tal vez haya personajes ocultos...







Si ya has jugado este título en tu sala de Arcadias favorita, sabrás que aquí cuentas con seis diferentes tipos de "Groove" (modo de pelea) a elegir. Cada uno de estos Groove tiene diferentes características como rodar, esquivar, línea de poder tipo Street Fighter Alfa, cargar como en KOF, etc. Puedes elegir la que mejor te acomode y si no es así, puedes editar tu propio Groove y demostrar de una vez por todas quién es el más fuerte, si Capcom o SNK.

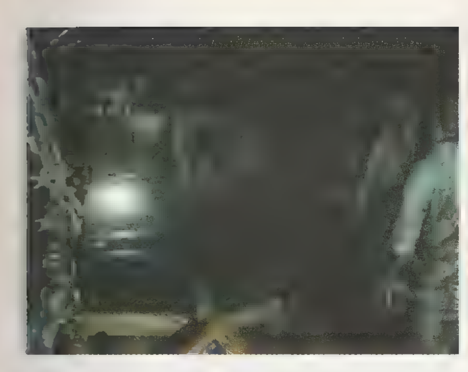


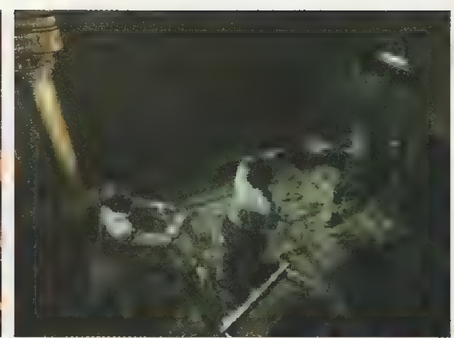
Resident Evil Zero



Otoño 2002

Resident Evil... este es un juego cuyo nombre inspira temor en los videojugadores, pero aún así, es una invitación a pasar horas de suspenso, terror y acción en una búsqueda por la verdad y es también un reto a volver a ir a Raccon City nuevamente a tratar de encontrar respuestas y sobrevivir para contarlo. En esta ocasión, debes ayudar a la bella Rebecca Chambers, quien es principiante y a un convicto en fuga de nombre Billy a sobrevivir el horror que ha envuelto al equipo Bravo de S.T.A.R.S., quienes han sido enviados a investigar los asesinatos que han sacudido a la población.





Capcom ha prometido que esta precuela tendrá más efectos, más detalles y mejores gráficas que el primer título para Game Cube. Los escenarios, ambientes y efectos de sonido también serén de mejor calidad que la secuela de este juego. Si de por sí nos sorprendieron y todavía nos maravillamos al jugar Resident Evil, ahora no podemos esperar a jugar esta precuela que ya nos tiene ahorrando para cuando salga. Lo que nos gustó mucho es que no es simplemente un juego más para seguir vendiendo el concepto, Resident Evil Zero está estructurado perfectamente para que no quede ningún hueco entre la historia y puedas jugarlos sin probelma alguno.





Una de las tantas mejoras de este título es que ahora no solamente se trata de elegir un personaje y empezar a jugar; aquí podrás seguir las acciones de ambos personajes simultáneamente en el mismo juego gracias a la habilidad de cambiarlos. Podrás "switchear" de un personaje a otro instantáneamente, pero no creas que es tan sencillo, pues si alguno de los dos personajes pierde la vida, el juego terminará. Estamos seguros que los miles de fans de esta serie no podrán dejar de jugar este título que esperamos muy pronto disfrutemos en nuestros hogares.



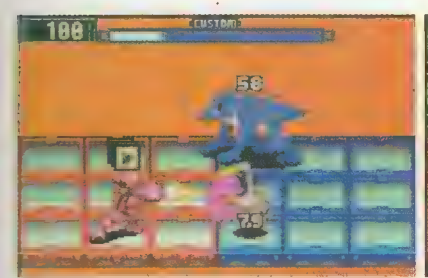
Mega Man Battle Network 2

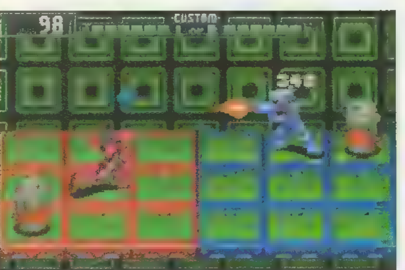


Julio 2002

En este evento pudimos ver de todo tipo de juegos, también vimos a Mega Man Battle Network 2. Como ya te habíamos mencionado antes, en esta scuela debes ayudar a Lan y a su programa Mega Man EXE a combatir a los malosos de la red. Una de las características más innovadoras es que aquí Mega Man cuenta con tipos de ataques muy al estilo "Piedra, Papel, Tijeras". Puedes usar ataques de fuego, agua, electricidad y madera, cada uno con ventajas y desventajas sobre el otro. También es compatible con el Cable Link para poder competir entre varios.









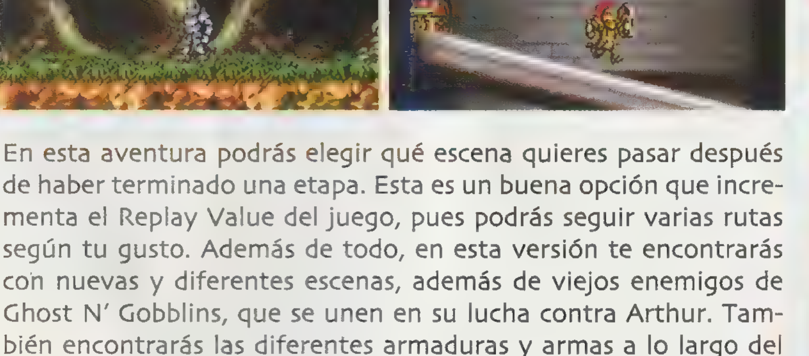
Super Ghouls N' Ghosts



Septiembre 2002

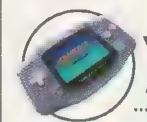


Uno de los grandes clásicos de Capcom ha regresado. Super Ghouls N' Ghosts, el éxito de SNES, llega al Game Boy Advance con muchos elementos nuevos para que los fans de esta saga vuelvan a sentir la acción que caracterizó a la versión de SNES y tengan retos nuevos. Siendo una buena adpatación, deberás guiar a Arthur en su rescate por la bella Prin Prin en mundos muy padres en 2D; además de que algunas escenas tienen efectos muy buenos con rotación y escala que te harán sentir que de nuevo estás jugando el clásico de SNES.



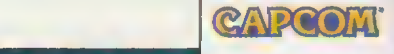


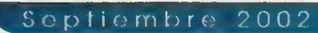
En esta aventura podrás elegir qué escena quieres pasar después de haber terminado una etapa. Esta es un buena opción que incrementa el Replay Value del juego, pues podrás seguir varias rutas según tu gusto. Además de todo, en esta versión te encontrarás con nuevas y diferentes escenas, además de viejos enemigos de Ghost N' Gobblins, que se unen en su lucha contra Arthur. También encontrarás las diferentes armaduras y armas a lo largo del juego que te ayudarán a enfrentar las hordas de enemigos; como verás, esta es una buena opción tanto para jugadores veteranos del control como para principiantes.

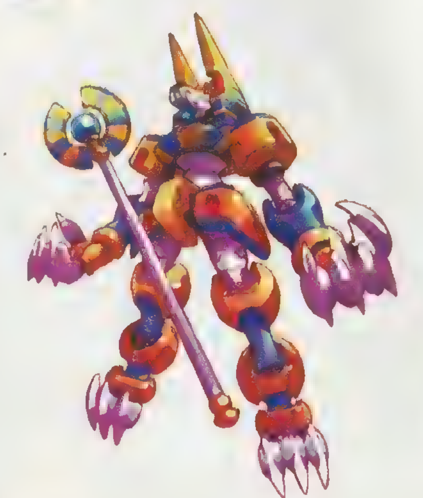




Mega Man Zero



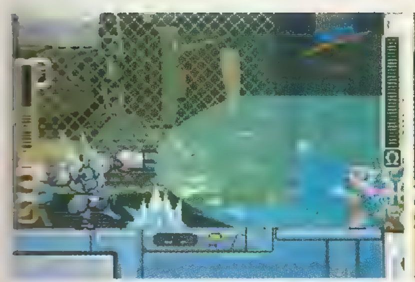




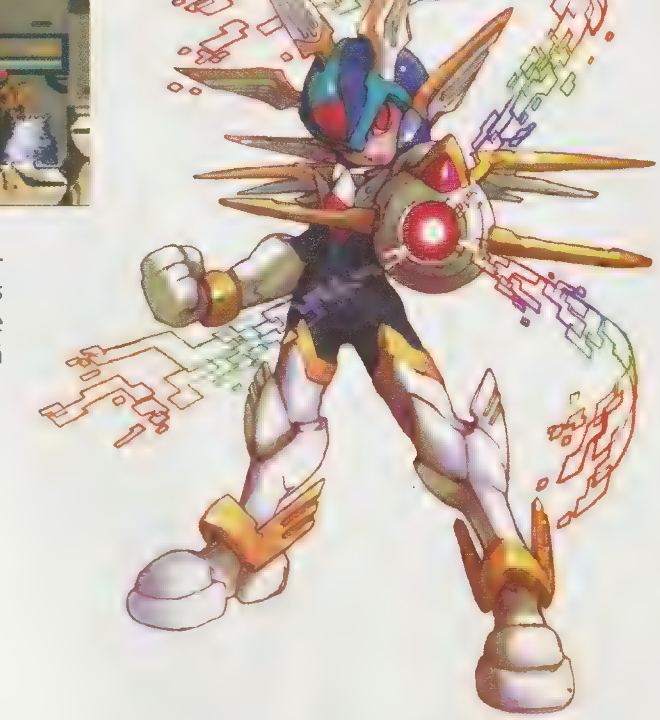
Continuando con la saga de Mega Man X, Mega Man Zero ofrece a los videojugadores y fans de la serie una nueva aventura que se suscita 100 años después de las acciones de los X; donde Zero debe ayudar a los pobladores de ese entonces a deshacerse de los reploides que los azotan.











En esta aventura tienes muchos elementos nuevos y también las tradicionales características de los anteriores títulos de la serie. Así que si quieres acción y eres fan de la saga de Mega Man X, no puedes perderte esta aventura que pondrá a prueba tus habilidades.







Street Fighter Alpha 3

CAPCOM

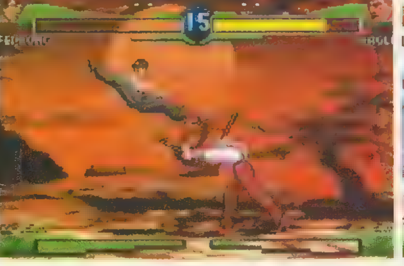


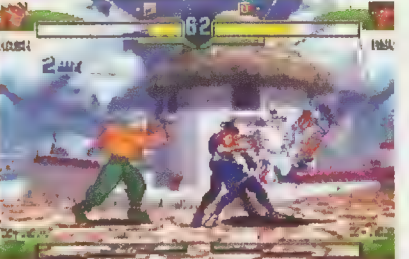
Uno de los juegos de peleas más esperados para el Game Boy Advance es Street Fighter Alpha 3 y no creas que es un juego más; este título cuenta con 33 personajes, cada uno con muchos movimientos, poderes y super movimientos para aplastar a sus contrincantes, así como tres modos diferentes de batalla para que la acción sea muy espectacular. Estamos seguros de que los fans de la reta no podrán dejar de checar este estupendo título que ya estamos esperando con ansia.















konami

Gran placer nos dio al recorrer el sitio de este licenciatario ya que mostraron juegos sumamente interesantes como Castlevania, que es uno de los juegos más trascendentes de Konami, así mismo nos dieron un avance mayor sobre nuevos títulos como Contra Advance y SIlent Scope todos para el Game Boy Advance. Quizá hubo carencia de juegos de GameCube, pero vaya que Konami supo destacar con sus aportaciones portátiles.

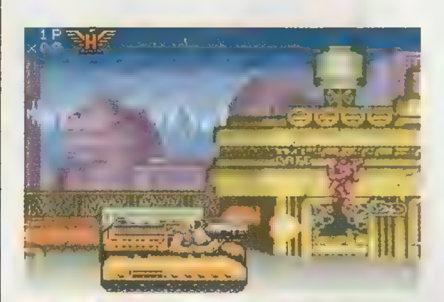


Contra Advance

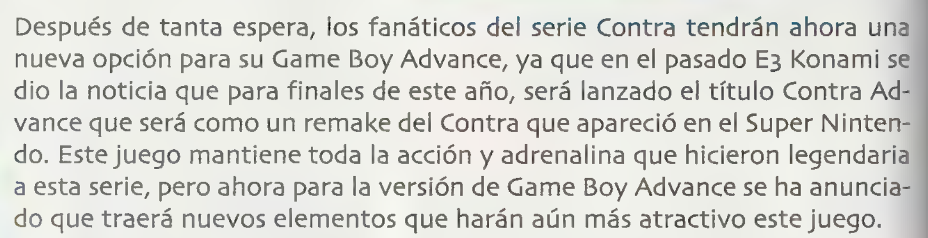
KONAMI.

Noviembre 2002

Después de tanta espera, los fanáticos del serie Contra tendrán ahora una nueva opción para su Game Boy Advance, ya que en el pasado E3 Konami se dio la noticia que para finales de este año, será lanzado el título Contra Advance que será como un remake del Contra que apareció en el Super Nintendo. Este juego mantiene toda la acción y adrenalina que hicieron legendaria a esta serie, pero ahora para la versión de Game Boy Advance se ha anunciado que traerá nuevos elementos que harán aún más atractivo este juego.



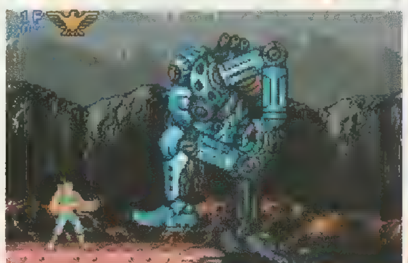
De hecho, en Contra Advance encontrarás escenas diseñadas especialmente para este juego, además de las que lógicamente contiene el juego de Super Nintendo, pero lo más interesante del asunto, es que también se han adaptado algunas otras escenas de juegos anteriores de Contra. Detalles como la gran calidad de imagen y sobre todo la fiel adapatación de todos los elementos como armas, backgrounds y detalles gráficos, enaltecen la calidad de Contra Advance, sin embargo, este juego todavía se encuentra en desarrollo, por lo que no se ha revelado mucho sobre él, así que en cuanto tengamos alguna noticia, te comentaremos más a fondo de los avances que tenga, así que mientras checa las imágenes para que te des cuenta que no mentimos cuando decimos que será un título que no debes perderte.

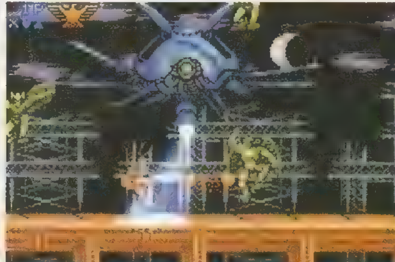


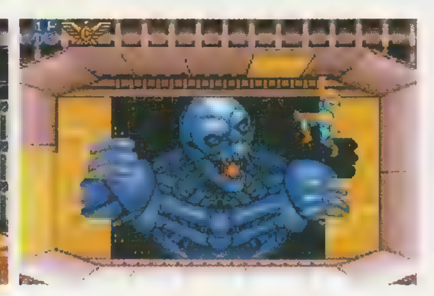










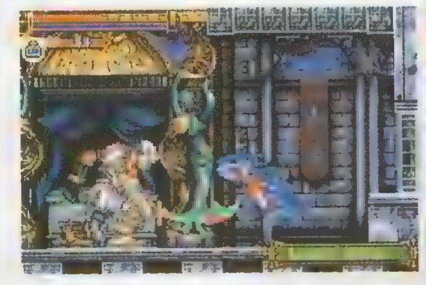




Castlevania Harmony of Dissonance

KONAMI.

Septiembre 2002





Ahora sí fanáticos de la saga de Castlevania prepárense para la próxima batalla contra Drácula que hará su aparición en el Game Boy Advance para finales de este año. Este juego lleva por nombre Castlevania Harmony of Dissonance es una nueva aventura de Koji Igarashi acompañado de un equipo creativo que ya anteriormente había hecho juegos de Castlevania. Harmony of Dissonance envolverá a los videojugadores en una nueva aventura con detalles gráficos apoyados con tecnología de segunda generación.

Con un nuevo modo de juego y gameplay mejorado, además de gráficas más espectaculares y efectos especiales y sobre todo una gran diversidad de monstruos y espíritus. La historia cuenta que cerca de 50 años han pasado desde que Simon Belmont rescató la tierra del embrujo de Drácula, pero ahora el descendiente de Simon que lleva por nombre Juste Belmont, deberá adquirir las reliquias de Drácula para revelar la desaparición de su amiga de la infacia Lydie. Pero no será fácil, ya que los peligros que le esperan dentro del misterioso castillo encantado serán más difíciles de lo que Juste piensa.



Sin lugar a dudas, este juego es uno de los mejores títulos que se han visto últimamente y que aprovecha muy bien las cualidades del GBA para generar gráficas y modelos de enemigos de gran calidad, además de generar diversos efectos especiales y conseguir dar la atmósfera macabra que requiere. Los movimientos que podrás hacer en Harmony of Dissonance serán muy similares a los de Circle of the Moon, pero también tendrás nuevas habilidades, además de tener un sistema llamado "Spell Fusion" que te ayuda a combinar ítems y armas secundarias para crear diversos ataques extra.

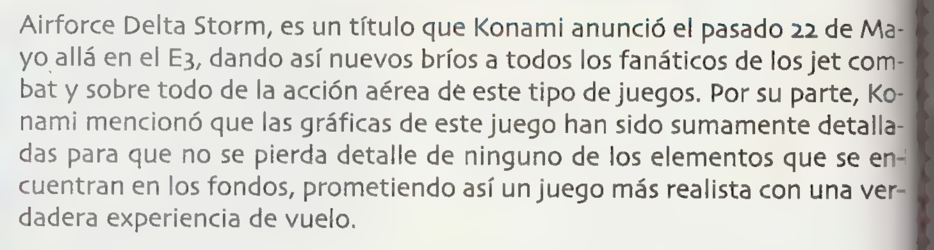


Airforce Delta Storm

KONAMI

Septiembre 2002

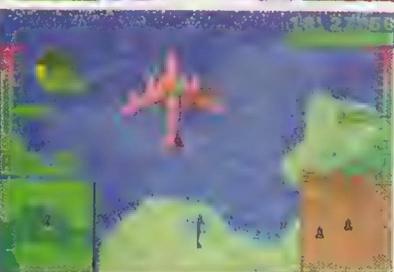


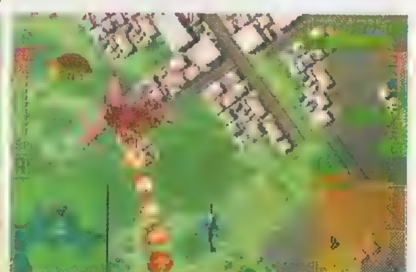


Airforce Delta Storm, es un título que Konami anunció el pasado 22 de Mayo allá en el E3, dando así nuevos bríos a todos los fanáticos de los jet combat y sobre todo de la acción aérea de este tipo de juegos. Por su parte, Konami mencionó que las gráficas de este juego han sido sumamente detalladas para que no se pierda detalle de ninguno de los elementos que se encuentran en los fondos, prometiendo así un juego más realista con una verdadera experiencia de vuelo.



Lo interesante aquí, es que además de los detalles gráficos, Airforce Delta Storm, cuenta con 20 misiones de intensa batalla y simulación de combate aéreo, claro está que podrás seleccionar qué tipo de aeronave utilizarás, ya sea de las clásicas o las más modernas, logrando así que puedas abrir hasta 9 diferentes naves de combate. Pero además de todo, también podrás afinar tu puntería en misiones de bombardeo a tus enemigos donde requerirás precisión y un afinado timing para acertar en los objetivos.





Como puedes ver en las fotografías, el juego va viento en popa y esperemos que pronto lo tengamos para analizarlo con más detalle, ya que nos agradó mucho la gran cantidad de detalles que tienes como mapas, estadísticas, radares, medidores y demás cuestiones que le dan un extra al juego.



Silent Scope

KONAMI

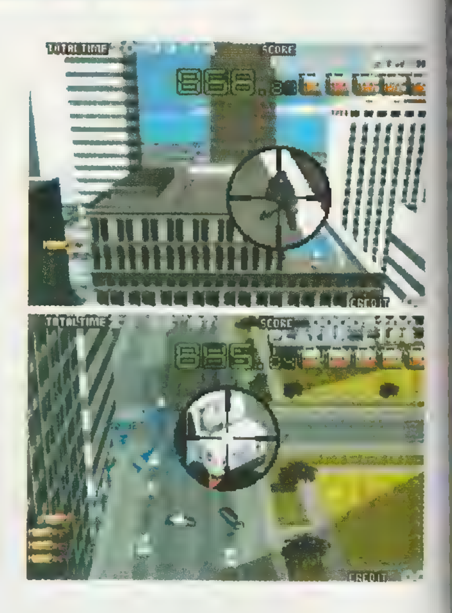


Finales 2002

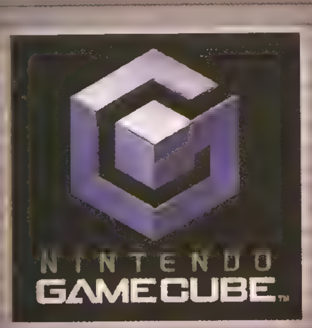


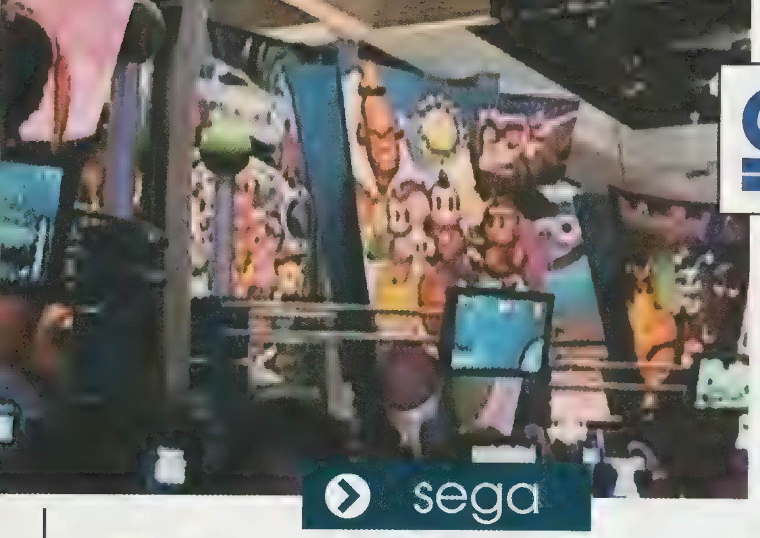


Siltent Scope para el Game Boy Advance, marca la primera vez que un juego tan popular de arcadia se lanza para un sistema portátil desde su salida en 1999. Este juego cuenta con una forma de aprendizaje muy sencilla para que así, los videojugadores de todas las edades puedan disfrutarlo, además de que se incluyen modos de juego de apoyo como son los entrenamientos y modos de competencia. Silent Scope podrá ser jugado hasta por 4 jugadores simultáneamente en el modo multiplayer.



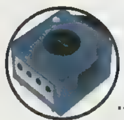
Las gráficas son sencillas pero muy bien detalladas, ya que aquí serán muy importantes todos los detalles que puedan incluir en el juego, y como puedes darte cuenta, se trata de un juego donde actúas como francotirador, así que además de tener una buena puntería, necesitarás de precisión en tus manos, pero no te preocupes ya que el gameplay de esta versión portátil es uno de los mejores hasta el momento.


NINTENDO
GAMECUBE



SEGA®

Desde que Sega se lanzó como licenciatario, ha demostrado que puede hacer muy buenos juegos y nos sigue sorprendiendo con sus adaptaciones y novedades como Phantasy Star Online y el Divertido Super Monkey Ball; estamos seguros que seguirán por buen camino, pues mostraron bastantes juegos y muy variados.



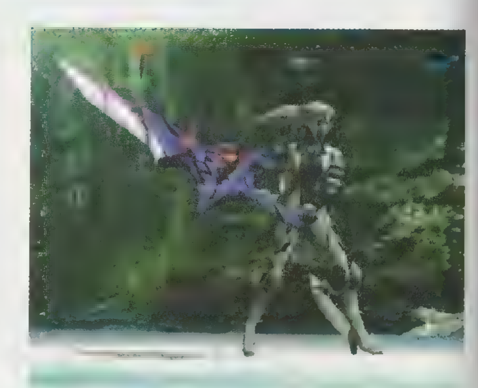
Phantasy Star Online Episode I & II





Otoño 2002

Uno de los juegos más esperados por parte de Sega para el poderoso GameCube es este popular RPG, que se convierte en el primer título en línea para el Cubo. Pero no creas que es simplemente una adaptación del juego que muchos conocen; esta es una versión de Phantasy Star Online con muchas mejoras y nuevos elementos para darle un toque más padre y que los videojugadores se internen en un mundo más extenso y lleno de detalles. Pero aún, si tú no tuvieras la posibilidad de conectarte para jugar en línea o si te visita un cuate, no te preocupes; en esta versión podrás jugar con un modo de pantalla dividida con el mismo GameCube, al estilo de los multiplayers comunes, para que puedan participar hasta cuatro personas al mismo tiempo sin necesidad de estar conectados a la red.





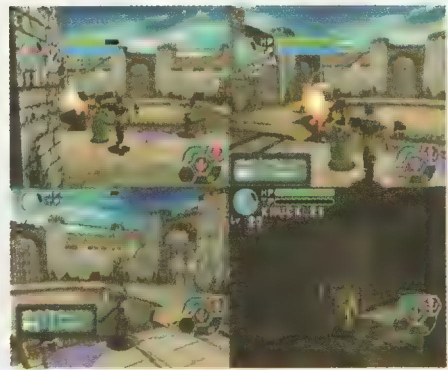


Dentro de las características nuevas están más clases, armamento, enemigos, ítems, calabozos y distintas misiones que nunca ha visto ningún jugador y eso es solamente una parte de las sorpresas de esta versión. En el Episodio I podrás disfrutar de todo el contenido de los originales PSO y PSO versión 2. Y en el Episodio II podrás disfrutar de una nueva aventura para el Game Cube.





Pero si crees que cuando acabes con tu juego lo botarás al cajón, estás muy equivocado; también podrás disfrutar de más aventuras que podrás bajar de los sitios oficiales de Nintendo para que la jornada no termine, así que si querías un juego que de verdad te durara, esta es una excelente opción, que los fanáticos de los RPG no deben dejar de checar.







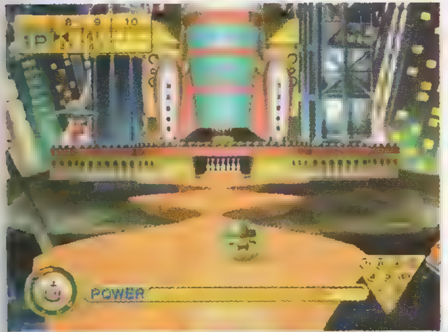
Super Monkey Ball 2

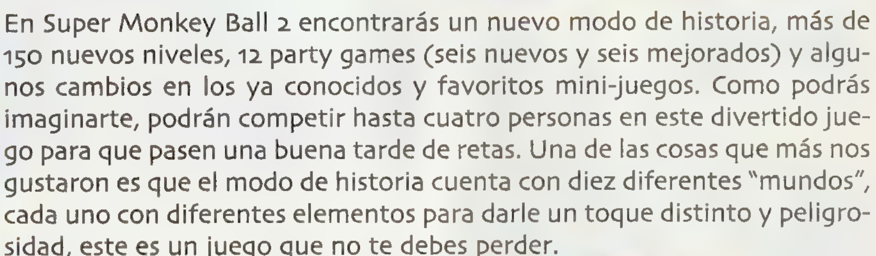


Otoño 2002



Si disfrutaste andar rodando con los changuitos más chistosos en tu Game Cube y quieres más, no te preocupes, que Super Mokey Ball 2 ya está casi listo para que podamos disfrutar de un excelente multiplayer entre cuates. En esta nueva versión se mantienen los estándares y elementos que caracterizaron al primer SMB, incluyendo la sencillez de su forma de jugar, que lo hace recomendable para todas las edades; pero ahora debes pulir tus habilidades, pues deberás enfrentarte a nuevos y muy diferentes laberintos y escenarios listos para que vuelvas a sentir la adrenalina de Super Monkey Ball.





En Super Monkey Ball 2 encontrarás un nuevo modo de historia, más de 150 nuevos niveles, 12 party games (seis nuevos y seis mejorados) y algunos cambios en los ya conocidos y favoritos mini-juegos. Como podrás imaginarte, podrán competir hasta cuatro personas en este divertido juego para que pasen una buena tarde de retas. Una de las cosas que más nos gustaron es que el modo de historia cuenta con diez diferentes "mundos", cada uno con diferentes elementos para darle un toque distinto y peligrosidad, este es un juego que no te debes perder.









Beach Spikers



Verano 2002







Sega se está poniendo las pilas con sus juegos para el GameCube y aquí está uno más que estamos seguros que a muchos fanáticos del Volley Ball les encantará (y también a los no tan fanáticos). Beach Spikers es un título de Volley Ball playero en el que podrán competir hasta cuatro personas al mismo tiempo, ya sea en equipos o en encarnizados encuentros por ser los ganadores o más bien, ganadoras. Así es, en Beach Spikers deberás controlar a bellas chicas atletas para llevarlas a ser las mejores de la playa.

En este juego podrás disfrutar de muchas opciones muy buenas como las vistas de las cámaras desde muchos ángulos para darle una mejor perspectiva a la acción. Las gráficas son bastante buenas y también tiene la excelente opción de editar a tus propias chicas y equipo para hacer el juego más interactivo. Otro detalle es que podrás incrementar los atributos de tus jugadoras como la velocidad, fuerza, etc., pero también su AI (Inteligencia Artificial) con insultos y provocaciones.

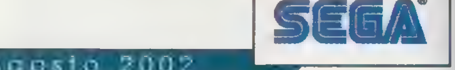








NFL 2K3







Sega no se quiere quedar simplemente con juegos de aventuras y quiere demostrar que también sus juegos de deportes tienen mucho qué ofrecer. NFL 2K3 es un título que contiene gráficas altamente detalladas, con jugadores muy bien realizados y animaciones fluidas, haciendo que el campo de juego sea más real que nunca. Como ya es costumbre, aquí podrás disfrutar de muchos efectos de sonido, así como una mejorada participación de los comentaristas en los que se pulieron para que ya no suenen tan "acartonados". Además de excelentes repeticiones instantáneas, vistas de cámaras, introducciones de los jugadores y más. Por cierto, este título se puede "combinar" con el NCAA College Football, más adelante te diremos cómo.

Para todos los verdaderos fanáticos están las opciones de poder manipular equipos y hacer cambios y checar estadísticas. Este juego también tiene una mejor forma de usar las indicaciones para las jugadas, haciéndolo más real y sencillo de jugar. Y para hacerlo todavía más realista, los jugadores cuentan con muchos detalles, gestos y animaciones para que ahora sí los reconozcas no solamente por su número; este es un título que los aficonados al Americano no pueden dejar pasar.

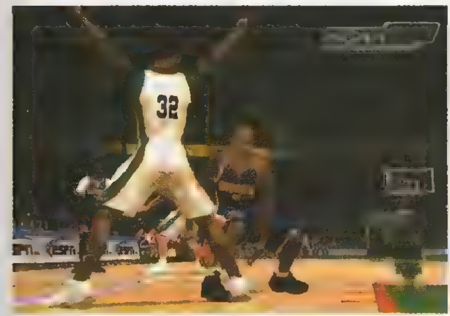




NCAA College Basketball 2K3

SEGA

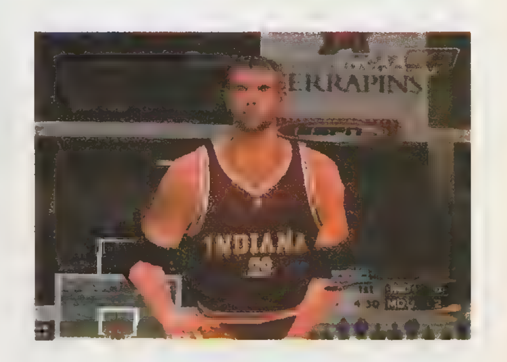
Enero 2003







Ahora tenemos un juego más basado en la NCAA, pero esta vez se trata del deporte ráfaga, el veloz Basketball. Como podrás imaginarte, Sega se está puliendo en sus títulos de deportes y esta es una muestra más de lo bien que pueden quedar las gráficas, animaciones, música y demás elementos gracias al poder del GameCube. Aquí podrás organizar a tus jugadores como quieras para llevarlos a ganar los torneos y convertirlos en los mejores.
También los comentaristas están presentes para hacer los partidos más amenos y describir las acciones sobre la duela. En este juego podrás encontrar muchos elementos que caracterizan las competencias colegiales, así que si quieres un juego que no sea tan serio, checa esta excelente opción, toma el balón ¡y dispara!





NCAA College Football 2K3



Julio 2002

Si eres un aficionado al Football Americano y buscas algo nuevo, espera a que juegues este divertido título basado también en la NCAA. En College Football 2K3 te pondrás al mando de una de las diferentes escuelas y llevar a tu equipo a la gloria de ser campeones. Este juego cuenta con detalladas gráficas y fluidas animaciones para darle mucho realismo a los jugadores, además de que cuenta con varios elementos más que te pondrán a jugar un buen rato, manipular a tus jugadores y equipos y checar las estadísticas, que son cada vez más reales.

Uno de los detalles que más nos llamaron la atención de este juego es que puedes guardar tus avances y si llegas lo suficientemente lejos, puedes usar estos avances y llevar a tu equipo a competir en el título de Football americano profesional: NFL 2K3, así que esto le da un mejor apoyo a ambos juegos, que te recomendamos mucho si eres aficionado de este rudo deporte.









NHL 2K3

Octubre 2002

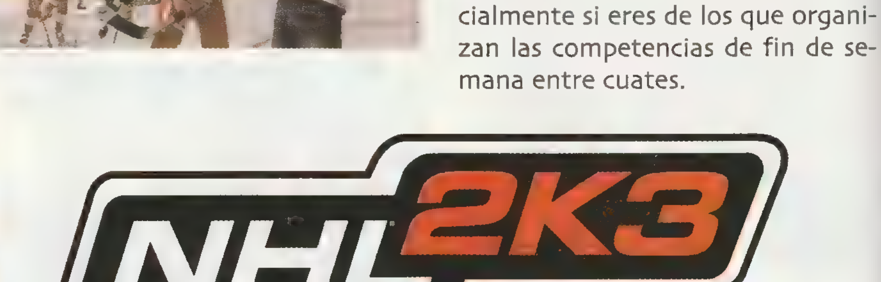






Ahora pasemos a un título más por parte de Sega, pero este está basado en el rudo deporte sobre hielo, el Hockey. En este juego se enfocaron mucho en el control y el realismo de los personajes. Como sabemos, es más difícil crear un efecto de hielo que de un campo normal, por lo que ahora podrás jugar el hockey como nunca antes pues se siente bastante real.

Como es costumbre en los juegos de deportes, aquí puedes intercambiar jugadores, cambiar alineaciones y otras tantas tareas de un buen entrenador. Este es un buen juego que vale la pena checar, especialmente si eres de los que organizan las competencias de fin de semana entre cuates.





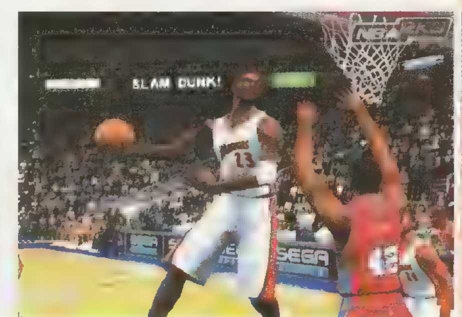

NBA 2K3

Octubre 2002

Un juego más por parte de Sega basado en el Basketball, pero esto no es colegial, esto es NBA 2K3. Aquí podrás ver una gran mejora en relación a los juegos ya existentes, el control de los jugaodres es mejor, así como los pases, tiros y jugadas. Las gráficas son muy realistas y las animaciones están muy bien cuidadas para que se vea y se sienta lo mejor posible. En NBA 2K3 encontrarás a tus equipos favoritos de la NBA, listos para que pongas en práctica tus habilidades tanto como jugador, como coach.



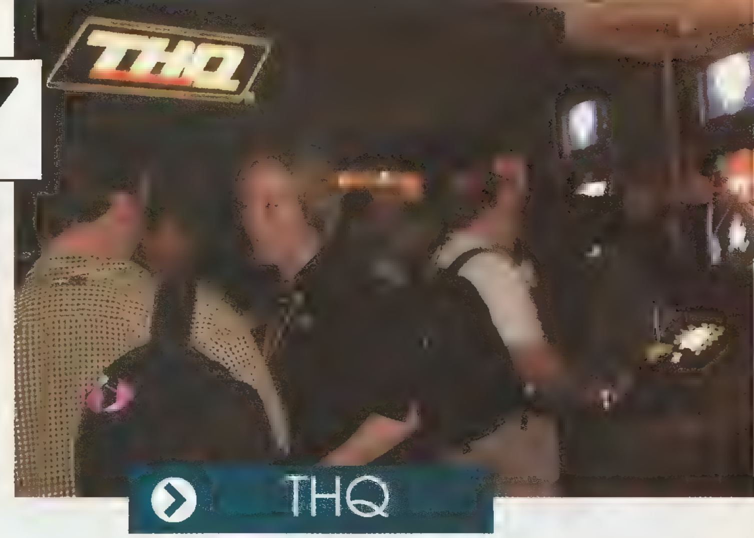
Como es costumbre, después de jugar varios partidos bajo techo, es agradable llevar la bola afuera. Pues déjanos decirte que el modo de Basketball callejero está mejor que nunca, con escenarios bien logrados e inclusive público. Este juego es muy recomendable no solamente para los fans de este deporte, sino para todo aquel que disfrute un buen juego y quiera echarse un partido.







THQ mostró muchos títulos en este evento, aprovechando sus variadas licencias. Además de los que te incluimos, mostraron juegos de Nickelodeon como Fairly Odd Parents, Hey Arnold! The Movie, Rugrats y Jimmy Neutron Vs Jimmy Negatron; así como el Hot Wheels Velocity X, Matchbox Cross Town Heroes para el GBA. Para el Game Cube tenemos a Monsters Inc., lo que demuestra que han estado trabajando mucho en sus proyectos.



THQ



Battlebots

THQ

Otoño 2002



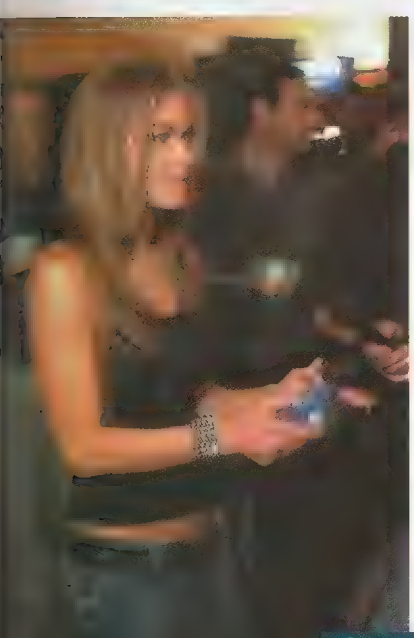
El primero que veremos es Battlebots, basado en la popular serie de televisión del mismo nombre; los Battlebots son pequeños robots controlados por radio que son puestos a luchar entre sí en diversos torneos y competencias. En el modo de simulación, empiezas el juego con una pequeña cantidad de dinero, con la cual deberás construir tu propio Battlebot para llevarlo a la cima; conforme vayas avanzando y tu robot vaya ganando competencias, podrás comprar aditamentos y armamento para mejorarlo.



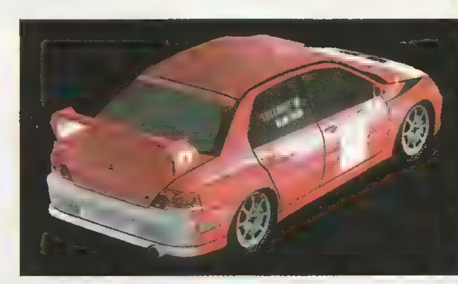
GT Advance 2 World Rally

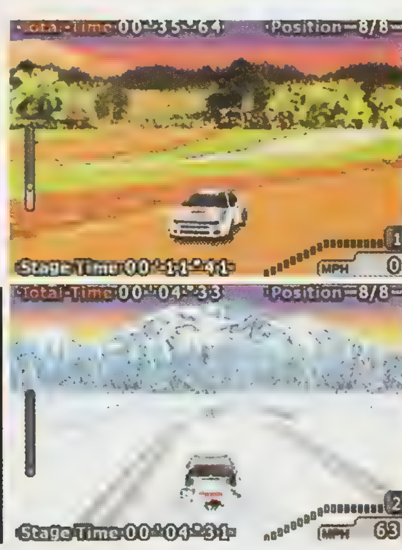
THQ

Otoño 2002



Si disfrutaste el GT Advance Championship Racing, no puedes dejar de checar la secuela que ya está por salir a la venta. En este título podrás gozar de toda la emoción y velocidad que han hecho clásicos los GT, además de que cuenta con más de cuarenta pistas y catorce etapas diferentes, cada una con diferentes características, incluyendo distintas condiciones ambientales.






¡Carmen Electra jugando los nuevos títulos para el GameCube!



Hot Wheels Velocity X

THQ

Otoño 2002







Este es un juego más basado en los autos a escala más populares, Hot Wheels. En esta aventura no solamente deberás correr en pistas de juguete, aquí deberás pulir tus habilidades para correr en las ciudades muy bien ambientadas para cumplir tus múltiples objetivos. Claro está, que siguiendo con la tradición de Hot Wheels, puedes realizar acrobacias, saltos impresionantes, vueltas de 360 grados y atajos que te ayudarán (o perjudicarán) en tu misión.



Jimmy Neutron Boy Genius

THQ

Otoño 2002





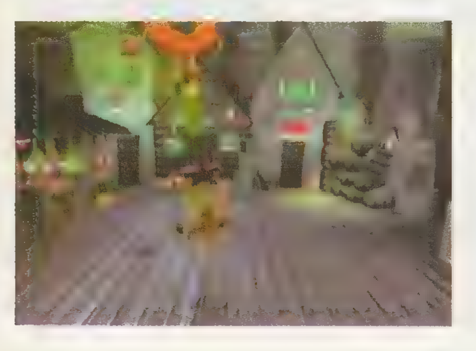
THQ también mostró su juego para el Game Cube basado en la exitosa película Jimmy Neutron Boy Genius. En este título deberás seguir la misma trama que en la película. Jimmy cuenta con las diversas transfomaciones de su perro para poder pasar algunas partes del juego. El juego cuenta con muy buenas gráficas que maravillarán a los pequeños videojugadores, que es a quienes está enfocado el juego. Además de que podrás ir obteniendo varias escenas de la película conforme vayas avanzando; así que si eres fan de Jimmy Neutron o tu hermanito menor no deja de ver la película, no pueden dejar pasar este título.



Scooby-Doo! Night of 100 Frights

THQ

Otoño 2002



El perro cobarde y su flaco y sin rasurar amigo, vuelven a la acción en este título para el Game Cube en el que deberán buscar pistas para resolver muchos misterios y descubrir quién es el culpable (aunque todos sabemos que siempre es algún personaje avaro que quiere quedarse con la herencia o el tesoro y se viste de fantasma). Si eres un fan de este perro tragón, podrás disfrutar de mundos muy detallados y varios misterios por resolver, así que prepara muchas Scooby-Galletas porque la noche será muy larga. Por cierto, también están preparando un título de Scooby-Doo para el GBA.

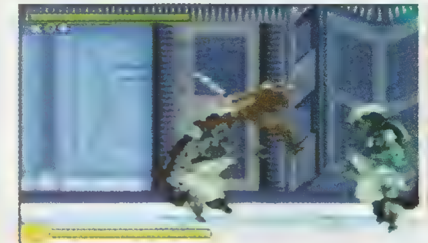


Star Wars Episode II: Attack of the Clones

THQ

Otoño 2002

Como era de esperarse, con el estreno de Star Wars Episode II: Attack of the Clones se vienen más y más juegos para varias plataformas. Entre ellos está esta versión para el GBA en la que podrás controlar a tres diferentes héroes de la saga: Anakin Skywalker, Mace Windu y Obi-Wan Kenobi. Este título de acción/aventura estará listo muy pronto y estamos seguros que será del agrado de todos los fans de la serie.







Wrestlemania X8

THQ

Otoño 2002



Uno de los juegos que más estamos esperando en la redacción es Wrestlemania X8; y es que no podemos esperar a poder echar la reta en la ya clásica "luchita". En este título podrás controlar a un gran número de luchadores muy bien detallados, cada uno con muchísimas llaves y ataques para pulverizar a tus oponentes. Lo más prominente de este juego es que contiene un gran número de modos de juego, así como muchos elementos para hacerlo más violento y divertido como las típicas armas, sillas, rings con malla de acero e inclusive escaleras; así que si eres de los que gustan de un excelente multiplayer y poder echar una buena reta de fin de semana como nosotros, no puedes dejar de checar este título. Por cierto, también está planeado lanzar el Road to Wrestlemania X8 para el GBA, para poder llevar la violencia a todas partes.

THQ

También hay otros títulos para el GBA por parte de THQ, pero están en versión más preliminar, así que vamos a verlos aunque sea de pasadita. Primero tenemos un re-make del clásico título Altered Beast, que lleva el subtítulo de Guardian of the Realms. También podremos llevar la locura de Crazy Taxi Catch a Ride a donde queramos y para los amantes de los RPG está Phantasy Star Collection, que cuenta con las tres primeras partes de esta saga. Y para los que gustan de la diversión, está Super Monkey Ball, con muchos laberintos y escenas nuevas. También está el Smash Pak con tres títulos clásicos de Sega: Ecco The Dolphin, Golden Axe y Sonic Pinball. Y por último, tenemos a un personaje también clásico de Sega, que regresa en Revenge of Shinobi.















Como todos los años, Midway nos sorprendió bastante con sus títulos generalmente basados en viejos éxitos, pero por el que nos moríamos literlamente de ganas de probarlo es el fantástico Mortal Kombat: Deadly Alliance, la quinta parte de esta gran saga, así que no perdamos más tiempo y prosigamos a mostrarte lo que Midway tiene preparado para este año.





Defender



Otoño 2002

Una nueva raza de alienígenas está amenazando la raza humana y es hora de que abordes tu nave espacial para defender a la humanidad de estas detestables criaturas. El popular juego de Arcadias que fuera un éxito en 1980, regresa totalmente renovado con un punto de vista totalmente diferente y una acción sin precedentes.



La versión de Para el Nintendo GameCube cuenta con una perspectiva de tercera persona para controlar libremente tu nave espacial por entornos tridimensionales con el propósito de erradicar a amenaza de otro mundo. El control es tan completo que puedes realizar maniobras jamás antes vistas.



Para el Game Boy Advance es el juego clásico de Arcadia con nuevos enemigos, armas y diferentes elementos que te mantendrán pegado a la pantalla, además cuenta con varios modos en donde hasta cuatro jugadores podrán competir entre ellos o trabajar en conjunto.



Gravity Games – Bike: Street. Vert. Dirt.



Mitad 2002

Hoy en día los deportes extremos son algo cotidiano gracias a la televisión y otros medios de entretenimiento. De hecho, ya hay varias licencias de juegos de maniobras con bicicletas en el mercado, por lo que nos fue fácil comenzar a jugar con él, pero al ver las extensas áreas donde puedes realizar un sinnúmero de trucos aéreos, nos quedamos con el ojo cuadrado. Así que ya sabes, si eres fanático de los juegos extremos en bicicletas, no puedes dejar de checar este gran título de Midway.





Dr. Muto



Invierno 2002





El doctor Muto es un científico loco increíblemente inteligente que a causa de su último experimento, destruye su planeta natal, exceptuando su laboratorio, así que decide ponerse a trabajar para reconstruir lo que rompió al obtener recursos de otros planetas. Lógicamente ninguna historia es buena sin un enemigo, así que aquí entra en escena el malévolo profesor Burnitall quien es el archienemigo de nuestro trastornado héroe.

Este título desencadena la tecnología de transformar detalladamente en criaturas sumergiéndote en esta aventura a mundos peligrosos. Lo interesante de todo esto es que tendrás que recorrer varios mundos en busca de partes de ADN para recuperar la fauna de tu planeta, así como competir contra el profesor Burnitall para obtener la supremacía universal.

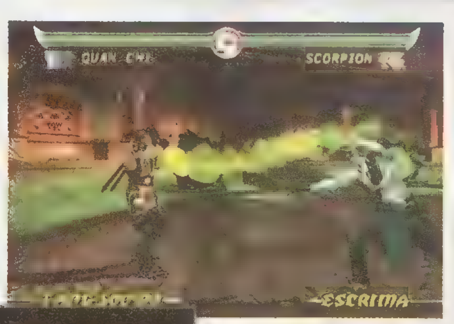




Mortal Kombat: Deadly Alliance

MIDWAY

Septiembre 2002



Una de las sagas más jugadas en las Arcadias a lo largo y ancho de América hace su reaparición pero ahora en los sistemas caseros. Muchos personajes clásicos como Scorpion, Sub-Zero, Sonya y otros nuevos harán de esta pelea algo que no podrás olvidar.

El control ha cambiado muchísimo desde el último juego ya que ahora tienes un sinfín de posibilidades para armar tus combos, desde técnicas diferentes que puedes cambiar durante las peleas, hasta una gran variedad de armas que lógicamente causan un gran daño a los oponentes. Los movimientos especiales se caracterizan por su derroche de efectos visuales que definitivamente le dan mucha emoción a las batallas.

Los entornos están muy bien detallados al igual que los peleadores, no cabe la menor duda que los programadores han hecho hasta lo imposible para que este título se vea tan impresionante como se juega. Por si fuera poco, hay cambios muy visibles en los peleadores durante los enfrentamientos como moretones, cortadas, desgarramiento de la vestimenta, manchas rojas, entre muchas otras cosas como las fuentes de luz en tiempo real y sombras muy apantallantes.

Estamos seguros de que al igual que nosotros, no puedes dejar de contar los días hasta que este juego llegue a los sistemas de Nintendo para ponerte a practicar combos lo suficientemente extensos como para sorprender a todos tus conocidos.



Justice League: Injustice for all

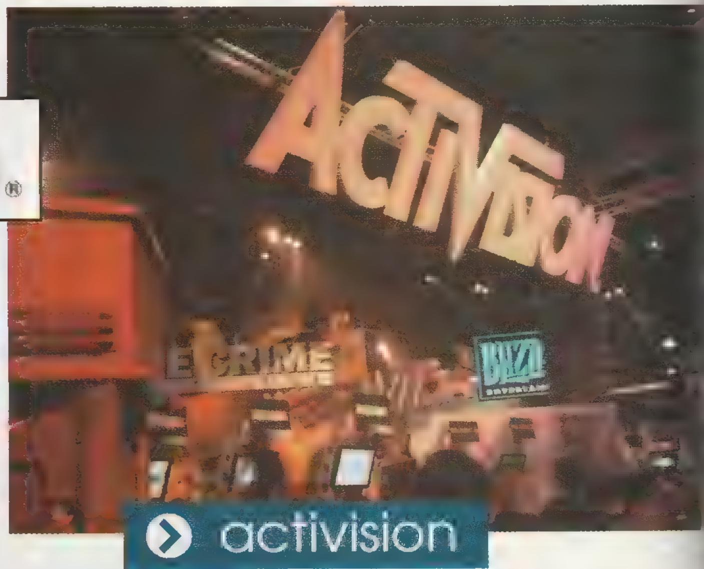
MIDWAY

Noviembre 2002



El gran salón de la justicia abre su sesión para hacer que la justicia sea para todos. Superman, Batman, La Mujer Maravilla, Flash, Linterna Verde, Hawkgirl y Martian Manhunter serán los encargados de detener las fuerzas del mal representadas por El Guazón, Lex Luthor, Mongul, Cheetah, Solomon Grundy, La Sombra, Star Sapphire, Copperhead, Gorilla Grodd, Felix Faust y The Manhunter Robots, conformando la Liga del la Injusticia. Este juego contiene una acción sin descanso a través de 14 niveles y por si fuera poco, se habla de una versión más para el Nintendo GameCube para el siguiente año.

ACTIVISION®



activision

Activison fue una de las compañías que no mostraron una gran cantidad de títulos, pero estamos seguros de que con los dos que tienen planeados sacar de los X-Men, mantendrán contentos a los fans. Activision sigue aprovechando sus licencias de películas para sacar títulos basados en ellas y aquí te mostramos los juegos que van a lanzar.

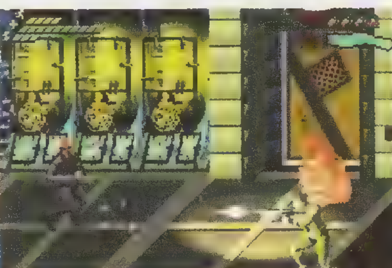
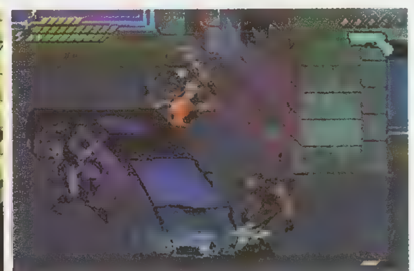



Minority Report



Otoño 2002

Basado en una de las últimas cintas del Señor Espilbergo, perdón, de Steven Spielberg, tenemos un juego bastante interesante que reúne acción en modo de tercera persona y un realista combate mano a mano. Además de que cuentas con un gran arsenal y accesorios igual que en la cinta.

Stuart Little 2

ACTIVISION

Otoño 2002





Otro juego basado en una película; Stuart Little 2 continúa con las aventuras de este ratón que ahora viene con más acción y modos de juego. Lo que llama más del juego son las vistosas gráficas y las animaciones de Stuart.



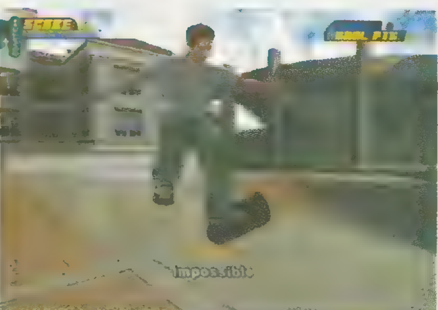
Tony Hawk's Pro Skater 4

ACTIVISION

Invierno 2002

¿Qué te podemos decir? Esta es la cuarta parte de los juegos basados en la popular estrella de la patineta, Tony Hawk. Además de tener mejores gráficas y más modos de juego, sentimos que simplemente están exprimiendo los derechos para seguir lanzando juegos. Sólo lo podríamos recomendar si eres muy fan de las patinetas o de Tony.







X-Men Next Dimension

ACTIVISION



Invierno 2002





Buenas noticias para los aficionados a los cómics; los famosos X-Men están de regreso en este título para el GameCube y vienen listos a patear traseros en un buen juego de peleas. Aquí podrás elegir de entre varios a tu personaje favorito y llevarlo a pelear contra los demás en padres escenarios en 3D llenos de elementos, con jugadas aéreas y combos para pulverizar a tus contrincantes. Aunque sí te podemos decir que gráficamente no es tan espectacular, pero se compensa con la diversión para fans.



X-Men Wolverine's Revenge

ACTIVISION

Invierno 2002

Ahora que si eres uno de los millones de fans del popular Wolverine, ahora podrás guiarlo en la eterna búsqueda de sí mismo. Como Wolverine, deberás usar todos tus poderes mutantes para sobrevivir y eliminar a tus enemigos y a tus archienemigos. Este título está planeado para aparecer en el GameCube y se está preparando también una versión para el Game Boy Advance.









Esta compañía siempre se ha caracterizado por presentar sus nuevos títulos de deportes con grandes estrellas y claro está que no nos extrañó ver a grandes celebridades. Por si fuera poco, grandes juegos como James Bond 007: Night Fire nos dejaron con el ojo cuadrado.



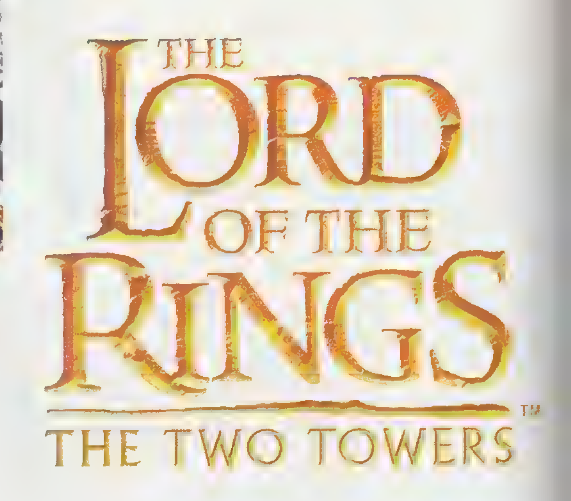
The Lord Of The Rings



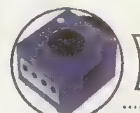
Otoño 2002







Basado en la épica adaptación de New Line Cinema sobre la novela de J.R.R Tolkien The Two Towers, logrando una historia interactiva con los más memorables momentos de los dos primeros filmes de esta serie. Aquí podrás selecciónar de entre 4 personajes como son:Gandalf, Gimli, Aragorn y Legolas, pero lo más interesante, es que podrás participar en esta aventura de modo cooperativo con ayuda del Game Link, ya que así hasta 4 personas podrán disfrutar las historias de J.R.R. Tolkien.





James Bond 007:NightFire

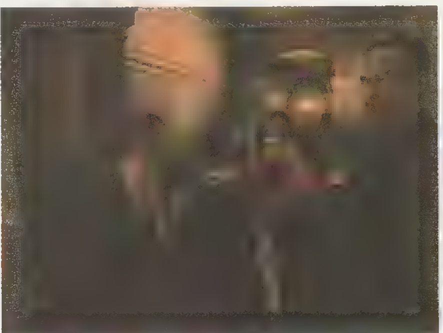


Invierno 2002

Bond, James Bond, así es, el super Agente llega de nuevo al GameCube para brindarnos más acción en un Shooter de primera persona. Este juego promete llevar a los jugadores a niveles más profundos y emocionantes que nunca, además de un gameplay totalmente mejorado a cualquier otro de los títulos de esta serie que hayan salido.

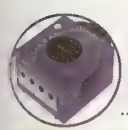
Como Bond, podrás operar en los Alpes austriacos y en una estación espacial con gravedad cero o niveles bajo el agua en el Pacífico Sur para derrotar a la mente maligna Rafael Drake, quien para variar, tiene la misma idea que Pinky y Cerebro... "GOBERNAR AL MUNDO".











Need For Speed Hot Persuit 2

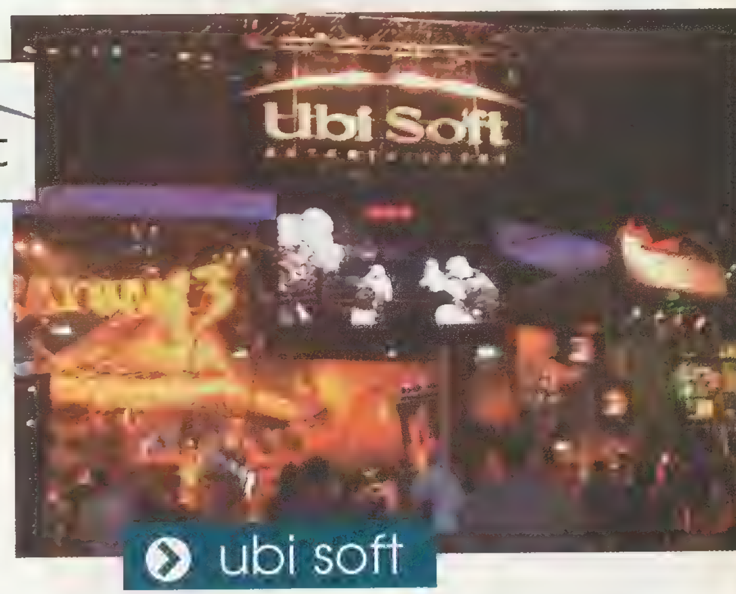
ELECTRONIC ARTS

Verano 2002



Las carreras de autos llegan a su explendor con este gran juego de EA, Need For Speed es un título que nos ofrecerá bastante realismo y gran sensación de velocidad, además de incluir a más de 20 exóticos vehículos de las más renombradas licencias como: Ferrari, Porsche y Lamborghini por mencionar algunos. Need for Speed Hot Persuit 2 te mantendrá al filo de tu asiento con diferentes modos de juego que van desde Challenge, Hot Persuit, Championship Top Cop o Cup Mode, así que tendrás diversión para rato con este gran juego de automovilismo.





ubi soft

Esta compañía siempre se ha caracterizado por contar con interesantes licencias y juegos originales muy padres. Este año ha conseguido algunos acuerdos con Disney, así que sus títulos fuertes para el resto del 2002 se enfocan generalmente en el mercado infantil. Crouching Tiger, Hidden Dragon es otra de la licencias que prometen bastante.

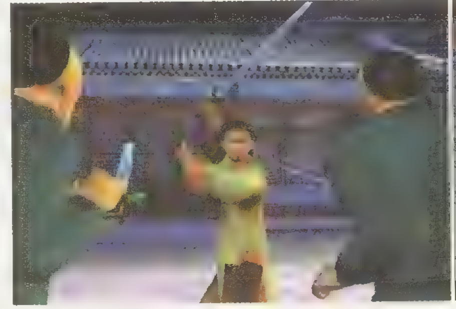


Crouching Tiger, Hidden Dragon

Ubi Soft

Principios 2003

Ahora podrás interactuar con la versión en videojuego de la película ganadora del Oscar el Tigre y Dragón, con personajes como Mu Bai, Jen, Shu Lien y Lo, quienes muestran su dominio con la espada en el arte de la lucha dentro de un elegante sistema de combate, cada uno buscando vengarse de Jade Fox, a través de su propia y única historia. Está previsto que este juego esté listo en el primer trimestre del próximo año para el Nintendo GameCube, dando así una opción más para esta increíble plataforma.





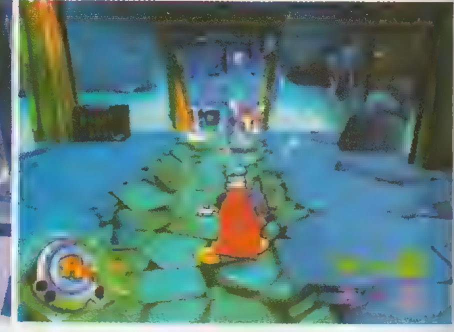


Disney's Donald Duck Who Is PK

Ubi Soft

Verano 2002





Donald evolucionó hacia el superhéroe PK gracias al talento creativo de la "Academia Disney" situada en Milán, Italia. Ubi Soft y Disney, a su vez, traen este personaje de comic de acción a América por primera vez. Los libros de Comics, así como el videojuego, se centran en los artilugios futuristas y sofisticados de PK, como el X-Transformador, el Jet-Pack, el puño de hierro que él usa para luchar contra los Evronians, una raza de malvados extraterrestres que pretenden invadir y destruir el planeta Tierra. Con la ayuda del Computer One (el cerebro tras el equipamiento de PK), Donald se abrirá paso entre las defensas enemigas para alcanzar finalmente la raíz de todos sus problemas: un acorazado Evronian aparcado en la órbita de Tierra. Gracias a su asombroso poder, Donald tratará de derrotar a los Evronians y enviarlos de nuevo al agujero negro de donde salieron.



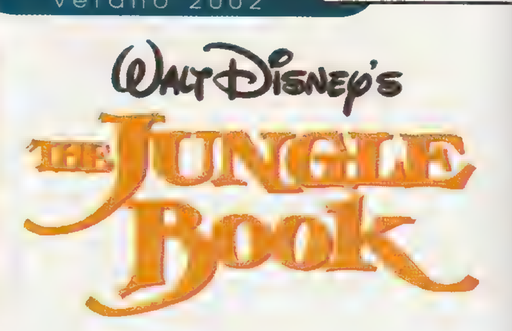
Disney's Jungle Book

Ubi Soft

Verano 2002







Esta es una versión adicional de esta historia pero ahora en el Game Boy Advance y aunque no cuenta con un cambio radical del cual podamos referirnos, se ha mencionado que este juego contará con la participación de personajes de la película como son: Mowgli, Baloo, Bagheera, Kaa, el rey Louie, Shere Khan y muchos otros más, además de sostener un argumento basado en la película de dibujos animados que se conformará durante los 6 mundos a los que necesitarás enfrentarte en esta aventura.



Sabrina The Teenage Witch: Potion Commotion



Verano 2002

En Sabrina The Teenage Witch: Potion Commotion para Game Boy Advance debes explorar cuatro mundos: la casa de tía Hilda, la escuela, la pizzería y el árbol genealógico gigante. A lo largo de las aventuras que se desarrollan en el universo de Sabrina deberás utilizar la magia y poner a prueba tus reflejos para devolver la normalidad al mundo y arreglar todos los entuertos.



Sabrina The Teenage Witch: Potion Commotion también contiene diferentes tipos de magia y curiosos minijuegos, además de llevarte en una aventura de gráficos coloridos y alucinantes escenarios con detalles chuscos.





Tecmo es una de las compañías con más historia en el mundo de los videojuegos, pero este año solamente presentó un proyecto para el GBA, ¡qué pena!



Monster Rancher Advance 2



Principios 2003

Después de una larga espera para todos los aficionados a los monstruos de pelea, Tecmo dio el anuncio en el E3 que a principios del proximo año, saldrá a la venta la secuela de Monster Rancher Advance 2, que promete superar en mucho a su predecesor, con nuevos personajes y mejorados backgrounds y efectos visuales que sólo se podrían generar en el Game Boy Advance. Este popular juego de Role Playing Game (RPG) mantiene la peculiaridad de alimentar y entrenar a tus monstuos, además en esta ocasión, Monster Rancher Advance 2 te ofrecerá innovaciones más interesantes en cuanto al gameplay y manejo de los comandos del juego.

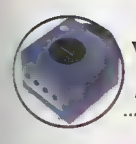


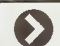


Y por si fuera poco, aquí podrás crear diferentes tipos de monstuos además de entrenarlos y ponerlos a pelear con monstruos de su propia elección, pero lo interesante, es que conforme digites algunas frases, podrás crear diferentes tipos de monstruos y cada frase creará un único monstruo, el cual siempre aparecerá cuando digites dicha frase. Así que como puedes ver, en este juego no sólo se agregaron detallitos para sacar la nueva versión, sino que ahora sí se nota que los programadores le echaron ganas para desarrollar un producto con implementos que le dieran más valor agregado al juego y sobre todo al jugador.

No cabe duda de que Vivendi Universal acaparó mucha gente al presentar...







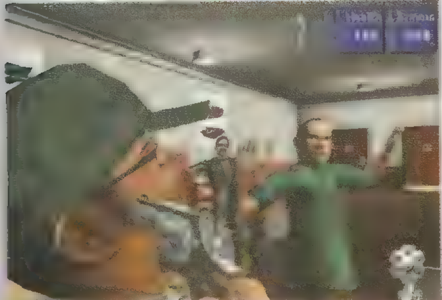
Die Hard Vendetta



Otoño 2002









Aquí tomarás la personalidad de John Mc Clane, un policía que por mala suerte siempre le tocan las misiones más complejas de la historia policiaca. En esta nueva aventura, Mc Clane regresa a trabajar en protección de las calles de Los Angeles, pero su pasado no lo deja tranquilo ocasionándole diversos conflictos y atrayendo problemas. Die Hard Vendetta es una aventura completamente en modo de primera persona, donde las tácticas y estrategias son las cosas más importantes que debes tener en la mente. Las gráficas son excelentes al igual que las animaciones o los cinemas display que encontrarás a cada paso del juego.









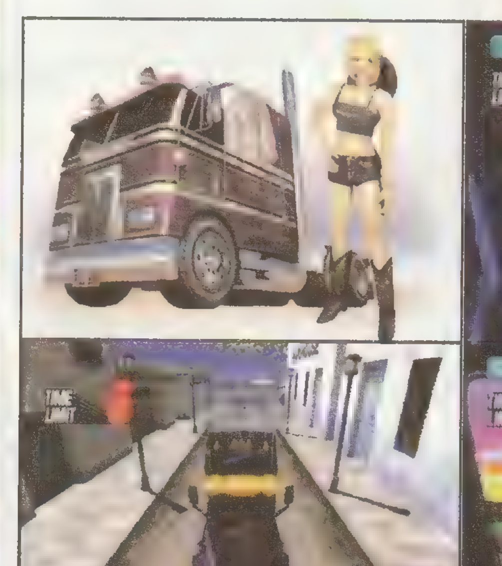
Para que vean que no sólo los taxistas alocados tienen su lugar en los videojuegos, les presentamos ahora un juego donde todos y cada uno de nosotros sacaremos a ese trailero que llevamos dentro en un juego que ha sido desarrollado por excéntricos de la compañía Sega y que lleva por nombre 18 Wheeler American Pro Trucker, este juego reúne las cualidades de las carreras llevándolas a un nivel muy diferente a lo que convencionalmente había salido, ya que aquí tu objetivo no sólo es manejar tu trailer con todo el cargamento que lleves a lo largo de lugares como San Francisco o Las Vegas, sino que tendrás un rival a quien vencer y un tiempo que estará cada vez más escaso.

Como te mencionamos anteriormente, en este juego llegar a la meta no lo es todo, ya que cada carga que lleves tendrá un valor específico que deberás proteger para que no sea dañada por tu oponente, porque si tu carga es destruida por completo, perderás la carrera.

La forma de controlar al camión es sumamente sencilla, por lo que no tardarás mucho en acostumbrarte, ni siquiera al cambio de velocidades, ya que con el botón A podrás aumentar o disminuir tu velocidad facilitándote así, las maniobras en tu camión.

18 Wheeler inicialmente cuenta con 4 diferentes trailers, cada uno con su respectivo conductor, la diferencia entre estos vehículos varía dependiendo de su velocidad y estabilidad. Este juego cuenta con diversos modos de juego como Arcade, que será donde participarás en esta travesía del mismo modo que en las arcadias, recorriendo las ciudades de los Estados Unidos y compitiendo contra un rival, en si, este es el modo principal del juego.

Una opción bastante entretenida es "Parking", aquí tendrás que conducir tu camión por un camino estrecho y llevarlo hasta la zona de estacionamiento, el reto es que debes lograrlo en el menor tiempo posible y tratar de no chocar contra postes o cajas, porque si chocas, pierdes segundos valiosos. Pero si de plano te peleas con tus amigos por saber quién es el mejor trailero, podrás entrar a la opción de Versus, donde podrán competir en un modo muy similar al Arcade pero aquí la batalla será entre ustedes dos.



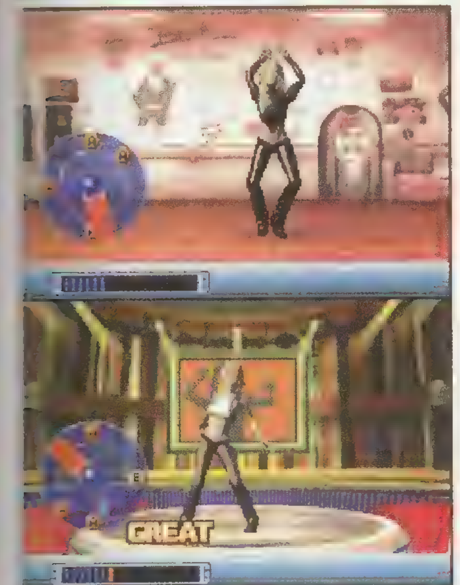


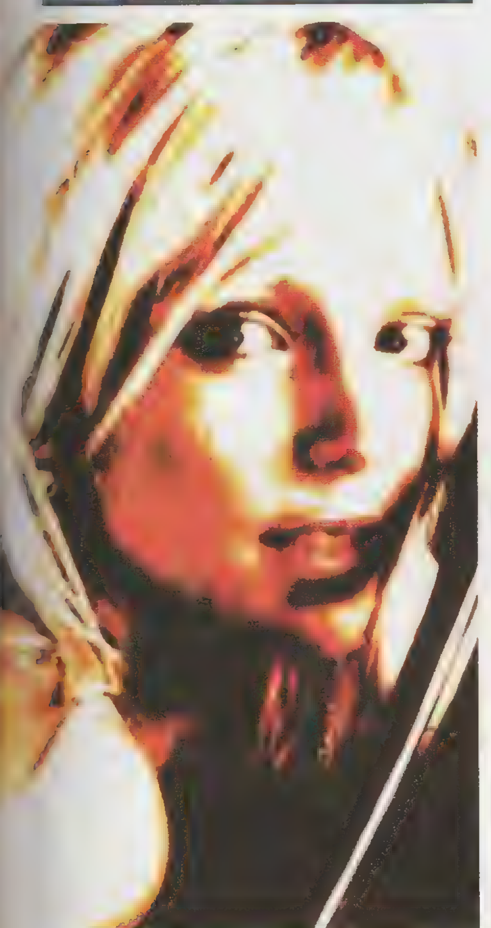
compañía ACCLAIM clasificación EVERYONE desarrollador SEGA categoría CARRERAS no. de jugadores 2

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON



GAME BOY ADVANCE







Como podrás darte cuenta con el juego que te comentaremos a continuación, hasta los famosos o mejor dicho las famosas divas de la música Pop, hacen su presencia en el Game Boy Advance, y claro que nos referimos a Britney Spears, que con tanta fama que ha tenido últimamente se ha tomado el tiempo para aparecer en un juego de "ritmo" muy al estilo de los tan aclamados "Dance Dance Revolution".

Pero este juego tiene grandes variantes en cuanto al gameplay, ya que aquí no tendrás que presionar las flechitas que vayan apareciendo en tu pantalla, sino que en este juego tendrás un círculo parecido a un reloj, donde aparecerán ciertas letras que corresponden a el botón que debes presionar justo cuando el indicador se pose en la letra.

Hasta eso, la forma de juego es muy sencilla, pero no te confíes mucho, ya que conforme avances, el juego se pondrá cada vez más dificil, de repente tendrás que hacer combinaciones con botones y el control pad.

Las gráficas no son de lo mejor que digamos y los movimientos que realiza Britney conforme avanza la música son muy limitados, pero poseen buena animación.

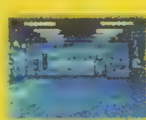
No obstante este juego carece de escenarios y música, ya que recién inicias tu juego, sólo tendrás 5 melodías en las cuales participar como I'm a Slave 4 U, Baby One More Time o Stronger por mencionar algunas.

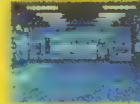
Además, este juego lo podrán jugar hasta 2 personas simultáneas para que le pongas más reto a tus movimientos y por otro lado, también podrás checar una opción extra por si quieres darte un descanso del baile y estás consciente para armar unos rompecabezas de algunas fotografías de Britney Spears.

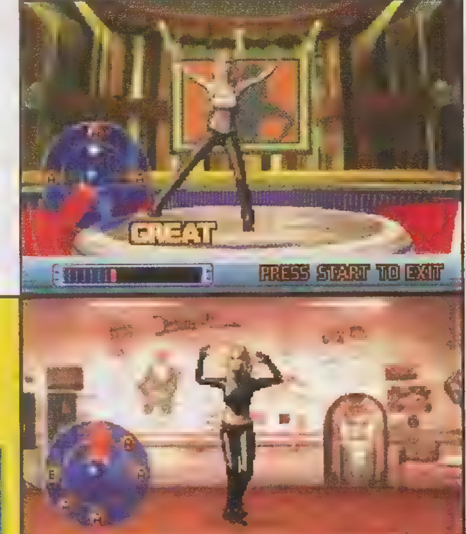
Y aunque aquí en la redacción no somos fanáticos de Britney ni de sus canciones, te podemos decir que la gente de THQ, hizo un gran trabajo al realizar las digitalizaciones del sonido y la música, ya que se escuchan con mucha fidelidad, así que como quien dice, es mejor pocas canciones con buena digitalización a muchas que se oigan mal.

SELECT MUSIC

"...Baby One More Time"
"Oops! ... I Did It Again"
"Stronger"
"Overprotected"
"I'm A Slave 4 U"

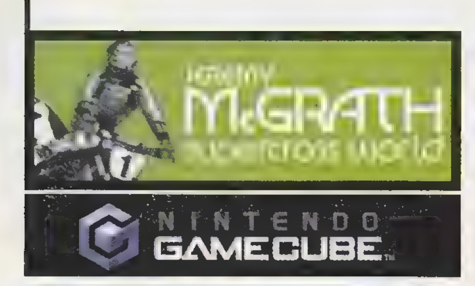






compañía THQ | clasificación EVERYONE | desarrollador THQ | memoria 64MB | categoría Destreza | no. de jugadores 2

RANKING | EL CONEJO | CROW | PANTEON





Si bien ya han salido bastantes juegos de carreras de autos y hasta camiones, ahora Acclaim nos proporciona un juego de carreras pero esta vez de motocicletas con el grandioso Jeremy MacGrath, anteriormente ya habíamos visto juegos de esta estrella para el N64 e inclusive para el Game Boy Advance, pero no cabe duda que esta es la mejor versión que hemos podido disfrutar. Este juego cuenta con una gran movilidad y respuesta al control por lo que no tendrás que batallar a cada rato para acostumbrarte a los espectaculares saltos a gran velocidad que encontrarás en este juego.

Lo mejor de todo es que podrás echarte la clásica reta con algún amigo en la opción de VS en cualquiera de las pistas que hayas abierto hasta el momento, claro que para que tengas más pistas, necesitarás cursar primero la opción Carrer que es donde podrás obtener el mayor número de circuitos. Otro punto que nos agradó mucho en esta versión para el GameCube, es que las escenas son muy variadas unas con otras por lo que aparte de diversidad de motocicletas y corredores tendrás diferentes tipos de terrenos por recorrer.







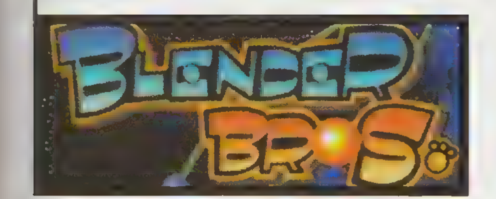
Los modos de juego varían notoriamente dependiendo cuál selecciones, ya que por ejemplo, hay uno que es Indoor, donde participarás dentro de un estadio adaptado para las competencias y hay como "Baja" donde te enfrenterarás a una carrera a campo traviesa con camino libre, lo bueno es que habrá algunas flechas que te indicarán el camino por donde debes ir para que no te pierdas, ya que los escenarios son sumamente grandes.

Las gráficas son bastante buenas, claro que no se necesitan super gráficos para un juego como éste, pero al menos tanto los cursos como los detalles de las llantas que dejan rastro en el suelo y levantan polvo, son muy agradables pero no creas que este juego es de carreras y sólo eso, sino que también necesitarás completar algunos pequeños retos en cada pista, como por ejemplo recolectar algunos cascos o cráneos que estarán estratégicamente escondidos a lo largo de la pista, así como también habrá retos como saltos de longitud y altitud. Como puedes ver, este juego está bastante completo y sabemos que te encantará si eres fanático del motociclismo a campo traviesa.

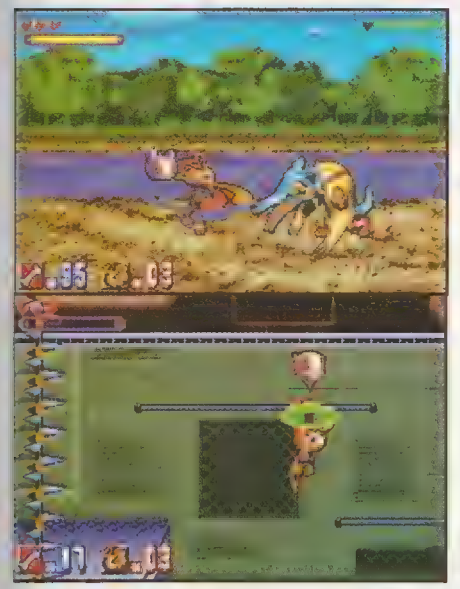
Recuerda que para guardar tus avances necesitarás una Memory Card con 9 bloques libres por lo menos.

compañía ACCLAIM clasificación EVERYONE desarrollador ACCLAIM categoría CARRERAS no. de jugadores 2

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON



GAME BOY ADVANCE



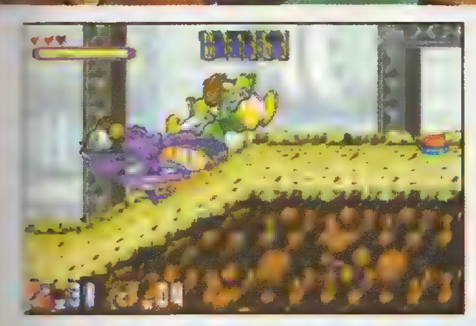
Blender Bros. es una opción que nos proporciona la compañía Infogrames para los videojugadores de corta edad, debido a la facilidad con la que podrás completar cada uno de los niveles. Este juego nos transporta a una aventura galáctica donde tú comandas a un personaje interespacial con la misión de derrotar a las maléficas fuerzas alienígenas que se aproximan a la base principal de tu escuadrón.

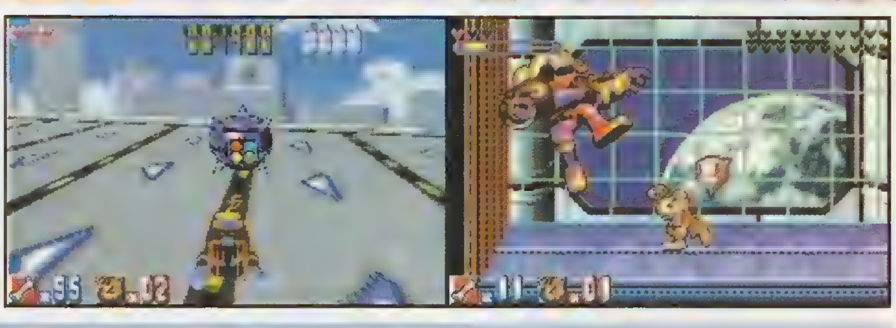
Para tu apoyo en esta ardua misión, cuentas con unos pequeños seres denominados como "Mini Bros." que te darán ciertas habilidades extras para cumplir tus objetivos y van desde regenerar tu energía o rodearte con un escudo protector o iluminar zonas oscuras por mencionar algunos. En este juego debes cursar 6 diferentes misiones con 4 sub-niveles cada una, en donde además de encontrar otros Mini Bros. te enfrentarás contra algún jefe de escena.

Las misiones son cortas en su gran mayoría pero tienen mucha diversidad, ya que en algunas misiones controlarás a tu personaje en un scroll libre y en otras entrarás a unas carreras tipo F Zero, en donde tu labor será encontrar algunas piezas para desactivar unas bombas. Blender Bros., posee un menú extra en donde podrás entrar a 3 diferentes minijuegos para obtener objetos especiales.

Para que te des una idea de cómo es el juego, basta con que recuerdes un poco el pasado título llamado Klonoa, ya que entre este par de juegos hay una gran similitud con respecto a las habilidades que tienes, pero en Blender Bros., la diferencia es que aquí tendrás que encontrar a los Mini Bros. que te comentábamos anteriormente. Las gráficas no son revolucionarias sin embargo, se mantiene la calidad en los juegos portátiles para el Game Boy Advance, este título cuenta con batería propia para guardar tus avances.







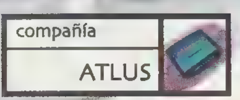
compañía INFOGRAMES clasificación EVERYONE desarrollador INFOGRAMES memoria 64MB categoría AVENTURAS no. de jugadores 1

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

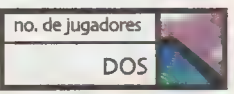
ZZZZZ ¿? OK BASTANTE BUENO ¡¡¡GUAU!!!







compañía	memoria
ATLUS	64 MB
clasificación	**categoría**
EVERYONE	ESTRATEGIA
desarrollador	**no. de jugadores**
ATLUS	DOS



Por fin, después de tanto tiempo tenemos en nuestro continente un título plenamente lleno de estrategia que nos envolverá en una aventura que desde el momento en que inicies a jugarla no podrás dejarla atrás, y claro, nos referimos a Tactics Ogre: The Knights of Lodis que ahora cuenta con una infinidad de opciones de juego, sobre todo para adiestrar y equipar a cada uno de tus aliados.





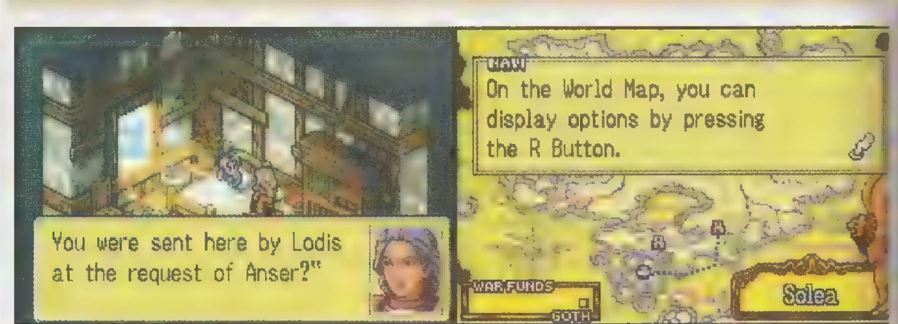
En este juego, asumes el papel de Alphonse, un caballero de Galicia enviado en una misión para investigar las intenciones del imperio de Lodis y resolver el misterio de Ovis. A lo largo de tu jornada, experimentarás y tendrás que cursar diversas pruebas, además de librar incontables batallas en diferentes tipos de terreno, pero conforme logres ganar experiencia en tus encuentros con los enemigos, lograrás aumentar las habilidades tanto tuyas, como de tus personajes para revelar tu propio destino.



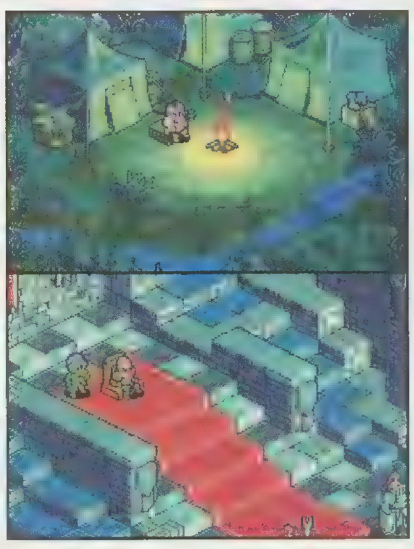
Sin embargo, lo más importante en este juego es que no es "otro" título del montón en el ámbito de la estrategia, sino que gracias a la madurez que ha logrado esta serie de juegos, se ha vuelto en una de las favoritas de todos los seguidores de la estrategia ofreciéndonos una interesante historia, así como buen diseño de personajes y sobre todo, una historia perfectamente detallada que te mantendrá pendiente a cada instante que avances en tu aventura.

En Tactics Ogre, podrás accesar a ciertas tiendas donde puedes comprar equipo para mejorar las estadísticas de tu equipo de batalla, como por ejemplo, puedes adquirir mejores armas, armaduras o accesorios que como sabes, se implementarán a tu nivel de ataque o defensa, pero también el rango, ya que por ejemplo si adquieres arcos más poderosos podrás atacar a enemigos que se encuentran a gran distancia además de causar más daño.



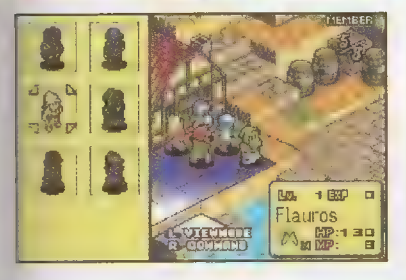






Pero no creas que todo se basa en arcos o espaditas que generen un daño fisico, sino que también podrás conseguir magias o ítems que te ayudarán bastante en cada una de tus batallas, te recomendamos que siempre que tengas la oportunidad y el suficiente poder adquisitivo, vayas a las tiendas y compres ítems que revivan a tus aliados o que te regeneren energía, ya que como sabrás, si uno de tus alidados cae en batalla y no lo revives en el tiempo que dure el encuentro lo perderás para siempre y tendrás que contratar y adiestrar a un nuevo integrante para que se una a tu escuadrón.





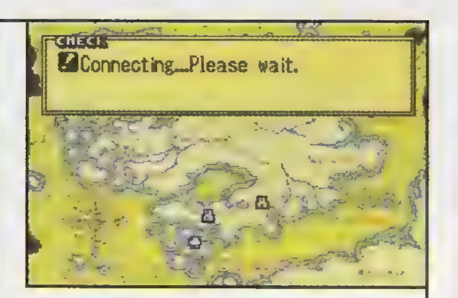
Como podrás ver este juego no se basa en la forma simple de saber encajonar a un enemigo para lograr la victoria, sino que más bien tendrás que checar así como en el ajedrez, dónde será el lugar en el puedas atacar más fácilmente sin preocuparte de que un contraataque de tus oponentes sea fatídico. De hecho la forma más práctica de eliminar a tus enemigos y que ellos no te contraataquen es atacarlos por la espalda, ya que así, ellos no tendrán posibilidad de reacción y qué mejor si los emboscas con 4 de tus personajes para que así tengas más oportunidades de atacar por la espalda y eliminarlos fácilmente.

Las magias manejan la misma técnica que los ataques y aunque éstas pueden generar más daño contra ciertos enemigos, es preferente que utilices la misma técnica antes mencionada de atacar por la espalda (aunque suene tan vil y despiadado) pero es la forma con la que tendrás mayores resultados, ya que generalmente con las magias básicas si atacas de frente o de lado, no tendrás la misma eficiencia que si realizas tus poderes por la espalda.

Así mismo, lo que le ayuda enormemente a este juego a parte de lo que ya hemos destacado, es la increíble calidad de música que hace que disfrutes aún más de él, ya que te mantendrá atento a cada instante, además de que cada uno de los escenarios están plenamente ambientados con excelentes melodías que dan un gran placer a cada momento que escuchas la musicalización de este título.

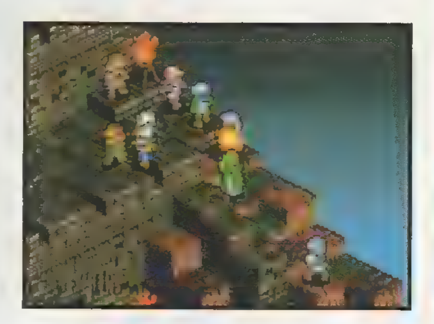
Otro detalle que no podía pasar desapercibido son las gráficas donde se nota plenamente la calidad con la que los programadores han mejorado sus técnicas en ambientaciones y recreaciones de efectos tanto en los backgrounds como en los escenarios de los mismos juegos, que a diferencia de muchos otros títulos que hemos podido analizar Tactics Ogre cuenta con muchísimos escenarios con diferentes condiciones, como por ejemplo, encontrarás algunos que están al aire libre, mientras que otros tendrán lugares clave donde puedes protegerte para atacar a distancia como pueden ser edificios o columnas, nada más que aquí como es lógico, necesitarás atacar con arcos o magias, ya que requerirás un gran rango de ataque para conseguir golpear a tus oponentes.



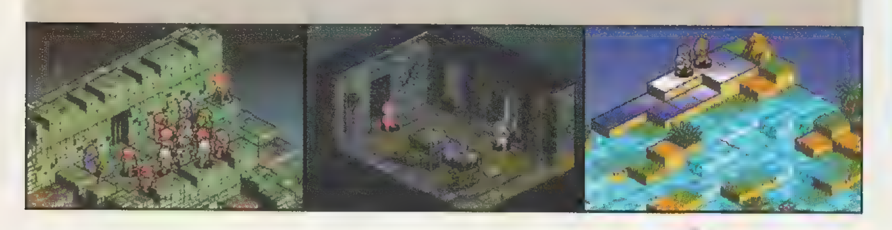


Además de la clásica opción de historia, encontrarás unas bastante interesantes como es el Quest Mode que se subdivide en dos categorías importantes que son Quest y VS, en Quest utilizarás los libros que has adquirido a lo largo de tu aventura para explorar diversas áreas en busca de nuevos tesoros. Pero si quieres un duelo mano a mano con alguno de tus amigos, necesitarás checar la opción de VS, ya que es aquí donde podrás linkear 2 Game Boy Advance para jugar una batalla campal donde vencerá el que mejor realice su estrategia de ataque, además de tener buenas armas y aliados de gran nivel. Para esta opción de juego, podrás seleccionar alguno de los 3 archivos de juego con los que cuenta este título, así que no te preocupes si tus hermanos usan tu cartucho, ya que cada uno podrá tener sus archivos individualmente.

El nivel lo vas adquiriendo cada que juntas 100 puntos y en realidad es muy sencillo lograrlo, ya que generalmente los enemigos te darán bastantes puntos por cada impacto que les proporciones, recuerda que como en los juegos RPG, mientras más experiencia tengan tus aliados será mucho mejor para las condiciones de ataque y defensa.



En definitiva, este título es uno de los más grandes juegos para el Game Boy Advance, ya que además de ser portátil y ofrecerte una gran diversión y horas de entretenimiento pleno, podrás competir tanto el el modo principal como en el modo Quest para que le dé más variedad a tu aventura. En cuanto a la movilidad Tactic Ogre no es un juego que necesite un gran "engine" para este aspecto, ya que sólo mueves el cursor por cuadros como si estuvieras en un tablero de ajedrez o damas chinas, pero en donde sí se sacaron un 10 es en las animaciones de los personajes y efectos visuales del juego tanto en las magias como en los detalles de la lluvia, ya que los movimientos no son tan acartonados como lo hemos podido constatar con algunos otros juegos. El nivel de reto en este juego sí es importante porque aunque parezca fácil dominar las batallas, ocasionalmente tendrás que esforzarte para vencer a todos los enemigos de algún escenario.



RANKING

TACTICS OGRE

EL CONEJO — 5.0

Hay muchos juegos de estrategia, pero muy pocos con la intensidad de esta gran saga. Para empezar, la gran variedad de personajes, así como la diversidad de relieves, te dan suficientes elementos para diversificar tus opciones de estrategia. Por si fuera poco, la opción de poder enfrentarte a un amigo al conectar dos Game Boy Advance, le da un gran valor para rejugar muchas veces este excelente título.

CROW — 5.0

En general me agradan mucho los juegos de estrategia porque son los que más hacen pensar en cómo eliminar a tus oponentes de una manera que salgas bien librado, algo así como el ajedrez. Además, este juego tiene excelentes gráficos y una historia muy sólida que complementan la grandeza del juego, pero uno de los detalles que me pareció más interesante es la increíble calidad de música de fondo del juego.

PANTEON — 4.0

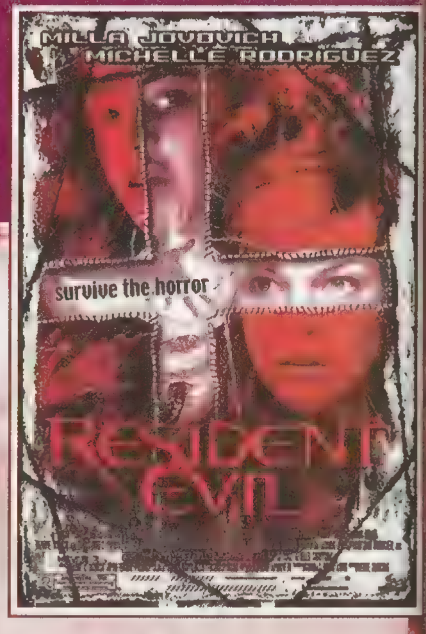
Tal vez este tipo de juegos no sea tan popular para muchos, pero si te pones a jugar un buen Ogre Battle con gusto, te encontrarás con que es muy entretenido. Esta versión es muy buena y mantiene el estilo de la saga, así que lo recomiendo mucho para los fans de la estrategia, pero si te cansan mucho este tipo de juegos, mejor espera el nuevo Castlevania de GBA. En especial me gustaron mucho las gráficas y los efectos visuales.

ZZZZZ · OK · BASTANTE BUENO

el ojo del cuervo

Por: Crow

Con todo el boom que han causado las adaptaciones de juegos últimamente en la pantalla grande, no podía pasar desapercibida una de las más grandes series de videojuegos que se caracterizaron tanto por su forma de juego como por la sensación de suspenso y terror con la que envolvían a todo aquel a quien lo jugaba y no es otro más que Resident Evil o BioHazard como se conoce en Japon, aunque no fue el primer juego de esta categoría, ya que anteriormente hubo juegos como Clock Tower y el mismísimo Alone in the Dark que manejaron esta misma idea del terror o suspenso, pero de lo que sí estamos seguros es que Resident Evil fue un parteaguas con una historia sólida y una gran gama de seguidores que muchos otros juegos envidiarían.



Todo da inicio en un lugar llamado Raccoon City donde cosas raras han estado ocurriendo, generando así reportes extraños de habitantes de la localidad sobre gente extraviada y presencias inusuales de perros que parecían monstuos, debido a que por un accidente en un laboratorio se desencadenó un brutal suceso que conmocionaría no sólo a la coporación donde se originó todo, sino que rápidamente sería un acto que traería grandes consecuencias a todos los lugares alrededor del incidente.

Para evitar que esto se saliera aún más de control, en Junio de 1998 fue reclutado un grupo especial para que fuera a investigar todo lo que ocurría en Raccoon City, dicho grupo era formado por los STARS (Special Tactics And Rescue Squad), quienes enviaron primero al Bravo Team que se conformaba de 6 integrantes: Kenneth Sullivan, Richard Aiken, Forest Speyer, Enrico Marini, Edward Dewey y Rebecca Chambers.



Pero al no tener respuesta del Bravo Team decidieron mandar al Alpha Team para investigar qué había ocurrido con los integrantes del otro equipo, pero para infortunio del Alpha Team, llegaron a un lugar desolado donde no había rastro del sus otros compañeros, pero, inmediatamente fueron sorprendidos por unos atemorizantes perros que a simple vista se veían descarnados de algunas partes de su cuerpo y con mucha más fuerza y ferocidad de lo convencional. Así el Alpha Team tuvo que correr por su vida escondiéndose dentro de una mansión, sin embargo, Joseph Frost, uno de los integrantes del equipo, pereció ante los ataques caninos y sólo pudieron entrar a la mansión Albert Wesker, Jill Valantine, Barry Burton y Chris Redfield, ya que Brad Vickers quien era el piloto, utilizó la técnica de "patitas pa' que las quiero".



Así, los sobrevivientes del Alpha Team se vieron forzados a investigar a fondo los detalles que envolvían estos misteriosos sucesos, recabando información que los llevaría hasta el fondo de este asunto que manejaba la compañía UMBRELLA con respecto a alteraciones genéticas y biológicas con uno de sus descubrimientos como lo fue el T-Virus.

Posteriormente se lanzó una segunda versión de este juego donde los personajes principales eran Claire Redfield (hermana de Chris) y Leon Kennedy quienes nuevamente se enfrentaron a la gran masa de Zombies que ya no sólo estaban en una mansión, sino por todo Raccoon City y enfrentándose a un reto más con el G-Virus que es una evolución del T-Virus.

Los rumores empezaron a expandirse y el pueblo fue envuelto con criaturas que aparecían a cada momento, además de misteriosas muertes, que llegaban a dar origen en un accidente en un laboratorio en la montaña de Raccoon, por lo que el departamento de policía de Raccoon City reclutó a nuevos oficiales de los cuales destacaba Leon S. Kennedy quien intenta encontrar al capitán que lo contrató, sin embargo continúa hacia Raccoon para que inicie su nuevo trabajo. Mientras tanto, del otro lado del pueblo, Claire Redfield busca a su hermano en Raccoon City que fue el último lugar donde vieron a su hermano hace 2 meses aproximadamente. Posteriormente sacaron 4 juegos más de esta serie, pero ahorita sólo nos enfocamos a los 2 primeros que dieron origen a esta gran historia.

Ya que hablamos un poco de los juegos, ahora enfoquémonos con algo que para muchos de nosotros es una exelente oportunidad de presenciar: La escencia de este juego pero en Live Action con la nueva producción cineasta de Resident Evil. Esta cinta, cuenta con la participación de Milla Jovovich quien da vida a Alice.

Capcom dio a conocer este proyecto en 1997 y mencionaron cierta parte del reparto que conformaría la película, como por Samantha Mathis y Jason Patric como protagonistas, además de tener a nada más y nada menos que George Romero de quien hemos podido disfrutar creaciones como (Day of the Dead, Night of the Living Dead, The Dark Half) como escritor, pero ninguno de ellos quedó en el equipo final. Finalmente quedaron Milla Jovovich (The Fifth Element) y Eric Mabius (The Crow 3) y como escritor y director Paul Anderson.

Además a esto, los productores del film lanzaron una convocatoria o mejor dicho un concurso, donde un videojugador convencional podría formar parte de la película cuando se lanzó el segundo juego de esta serie, logrando así una mayor expectación ante la inminente llegada de la película.

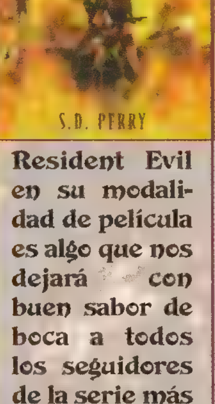
La base de la película se genera cuando algo terrible ocurre en los laboratorios de la corporación Umbrella, que es una gran industria bajo tierra que está en busca de informaciòn genética y armas biológicas, ya que un virus mortal ha sido liberado por "accidente" y en respuesta, la Red Queen (supercomputadora que controla y monitorea el Hive) sella por completo el complejo para controlar la contaminación, eliminando a todos los empleados que hayan quedado atrapados dentro del Hive.

Por lo que Alice y Rain deberán adentrarse a lo más recóndito del Hive y dirigir a los comandos para aislar el virus que ha sacudido a todos los integrantes del staff de Umbrella. A su llegada a los laboratorios, el equipo descubre que a pesar de todo, los empleados no estaban muertos, ni siquiera de parranda, es decir, se habían transformado en muertos vivientes o mejor dicho en zombies.

Así mismo, no hubo ningún empleado que sobreviviera, ni algún otro espécimen de animales por lo que el equipo comandado por Alice no sólo deberá enfrentar a zombies sedientos de sangre, sino a una feroz orda de "perros zombie" que no los dejarán descansar. Además, nuestros héroes deben tener mucho cuidado con el contacto con estos zombies, ya que con tan sólo una mordida o un rasguño de un zombie causará infección convirtiéndolos en uno más de su tipo.

Por lo que Alice y los militares tendrán sólo 3 horas para completar la misión antes de que el virus se extienda por toda la tierra. Para acceder a la Red Queen, el equipo deberá pasar a través de una serie de terribles pruebas y obstáculos como lásers mortales, perros y un gran cuarto de investigaciones donde Alice será testigo de los resultados de los malvados experimentos de Umbrella mediante el T- Virus el cual, tiene la habilidad de reanimar las células muertas. Una vez que logren eliminar el peligroso virus, tendrán que escapar del Hive y llegar hasta la superficie, la Red Queen acepta ayudarlos pero dejando muy claro que nadie que sea infectado, podrá salir del complejo.





Resident Evil en su modalidad de película es algo que nos dejará con buen sabor de boca a todos los seguidores de la serie más que nada porque envuelve muchos aspectos que tiene el juego y le dan seguimiento. La historia como puedes ver da inicio antes de los sucesos de Junio del 98 en Raccoon City y precede hasta lo que nosotros conocemos como Resident Evil 3 donde Nemesis se encarga de hacer añicos todo lo possible. Además de todo, la pelicula tiene cosas muy buenas como es la aparición del Licker de Resident 2 quien incrementa su fuerza con cada víctima que el ataca convirtiéndolo en un enemigo duro de vencer.

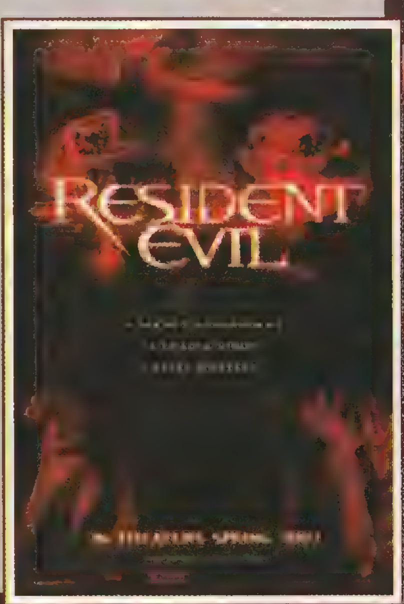
Pero antes de la película hay otros materiales extras que podrian formar la colección de esta excelente serie de juegos, pero esta vez no es en video, sino en material impreso mediante 6 libros que tratan todos los temas de la historia de Resident Evil creadas por S. D. Perry y son: The Umbrella's Conpiracy, Caliban Cove, City of the Dead, UnderWorld, Nemesis y Code Veronica, los cuales aparecieron en el orden como se muestra, todos estos libros tienen muy marcada la esencia de Resident Evil y así se logra algo que podrá aterrorizarte hasta en un viaje largo mientras vas leyendo alguno de estos libros. Lo interesante del asunto es que a pesar de no ver en pantalla a un zombie, los libros te dejan todo a la imaginacion para recrear momentos y lugares donde el terror se sembrará más y más a cada momento.

Y ahora retomemos un poco más el tema de la película donde hay ciertos detalles que son verdaderamente interesantes y que lógicamente es de bastante agrado poder mencionarlos, así que checa lo siguiente donde podrás ver unas similitudes de RE con el Conejo en el País de las Maravillas, je je... sólo es broma, pero con lo que sí tiene cosas curiosas es con Alicia en el País de las Maravillas, asi que checa lo siguiente.

El nombre del personaje principal es Alice, y la computadora se llama Red Queen (Reina Roja), que si la ponemos en comparación con Alicia en el País de las maravillas bien podría ser la Reina de Corazones. Así mismo, Red Queen está programada para eliminar a cualquiera que esté contaminado por el T-Virus, obligando a alguien a que le corte la cabeza o por lo menos lo elimine (Como la reina de corazones quien grita: "Que le corten la cabeza"). Además, las pruebas del T-Virus se llevan a cabo con un conejo Blanco y sobre todo, en varias partes de la película se alcanzan a apreciar "Pisa-Papeles" con motivos de Alicia en el País de las Maravillas y ya por último, los Zombis, al igual que los soldados Naipes carecen de Sentido común, cuando se tiran los que están detrás.

Otras cosas por ejemplo, serían las siguientes: Si se fijan, la imagen holográfica de Red Queen es Sheryl Birkin, quien aparece en RE 2. Otro más es que cuando Alice recupera el conocimiento al final de la pelicula y el periódico dice "The Dead Walk!" (Los muertos caminan) es el mismo encabezado de los periódicos en Night of the Living Dead y en el periódico de la intro de Resident Evil 3 Nemesis.

Y cómo no mencionar que el tren que se ve durante la película es el mismo en el que escapan Leon Kennedy y Claire en Resident Evil 2 y por último, el nombre del marido de Alice es Spencer, eso hace referencia al primer juego, pues el nombre de la mansión es Spencer State. Como puedes ver, esta película no es una mas del montón.



Ahora si que ya nada más queda despedirme por este mes, espero que te haya gustado la información que acabas de leer y ya sabes, que para cualquier duda, comentario, sugerencia, queja y demás, puedes mandarme un E-Mail a crow@nintendo.com.mx o a la dirección Hamburgo # 10 primer piso, Colonia Juárez, C.P 06600 México, D.F. ¡Hasta la próxima!





Nintendo siempre ha demostrado ser el líder en la industria de los videojuegos y sigue haciéndolo al traernos juegos tan buenos para todos sus sistemas. Recientemente, se lanzó al mercado la última versión de una saga bastante atractiva de nombre Bloody Roar para el sistema más poderoso existente: el Game Cube. Antes de empezar a darte los Tips para este juego que te ayudarán a convertirte en una verdadera bestia de pelea, déjanos decirte que los cuates de Activision y Hudson estuvieron más que satisfechos con el logro tanto visual, como auditivo y de jugabilidad de su última versión de Bloody Roar. Están convencidos de que el Game Cube da a los programadores toda la libertad de crear sus juegos sin los antiguos límites que antes los detenían y por eso podemos ahora disfrutar de juegos tan buenos como éste. Cabe mencionar que estamos seguros de que como nosotros, muchos veteranos del control están ansiosos de escuchar que anuncien juegos de sagas tan buenas como Castlevania, Killer Instinct y Contra, entre muchas otras. Solamente nos resta esperar...

Si ya has tenido la oportunidad de jugar Bloody Roar, habrás notado que se ve, se escucha y se juega excelentemente, pero no es solamente un juego "bonito". Es diferente a los títulos de pelea de este tipo, aquí no te deberás aprender cientos de combinaciones para lograr una jugada de varios golpes que casi siempre no entra completa; en Bloody Roar podrás dejarte llevar por tus instintos y hacer combinaciones según sientas el momento y como se vayan llevando a cabo las acciones; por lo que te sentirás más libre y sin tanta presión al tener que realizar movimientos altamente precisos.



EL CONTROL

Es necesario que conozcas el control del juego, pero no te preocupes, pues es muy sencillo. Recuerda que puedes realizar distintas combinaciones de ataques para lograr causarle más daño a tu oponente.

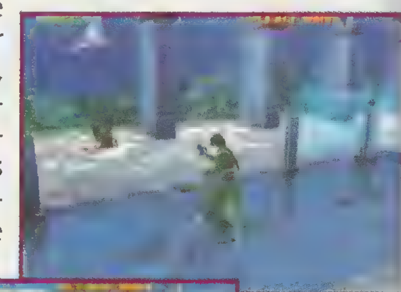
- Botones L y R: Cambias de plano alrededor del oponente
- Botón Y: Con este botón puedes hacer un bloqueo fuerte o agarrar al oponente
- Botón Z: Este botón te permite transformarte en bestia sin tener la barra llena, más adelante te diremos las ventajas y desventajas de usar este botón



- Control Stick/Pad: Mueves al personaje
- Boton B: Golpes
- Botón A: Patada
- Botón X: Cuando tengas la barra llena, puedes transformarte en bestia; una vez que estés transformado puedes usar este botón para los ataques de bestia.

COMO GANAR

Para ganar un encuentro debes golpear a tu oponente lo suficiente hasta que acabes con su barra de energía. Si está activado el tiempo y éste se termina, gana el peleador que tenga la mayor cantidad de energía. Si ambos peleadores tienen la misma cantidad de energía cuando se acabe el tiempo, empatan y ambos reciben una victoria. Si en el round final hay un empate, se tendrán que enfrentar en un round de muerte súbita para determinar al ganador, pero como en este round la vida está casi acabada, el primero que logre golpear al oponente, será el vencedor. Por último, puedes ganar automáticamente un round si arrojas al oponente fuera del área de la pelea.





MOVIMIENTOS GENERALES

Al dejar el Control Stick en posición Neutral (sin moverlo) tu personaje puede bloquear ataques débiles. Si presionas abajo, bloqueas ataques débiles bajos.

La Defensa Fuerte se logra al presionar Atrás con el Pad/Stick o bien, el botón Y. Esta defensa sí puede bloquear los Block Breaks.

Abajo, Abajo: Cuando realizas este movimiento, tu personaje se agacha para esquivar algunos ataques

Cuando tu oponente te mande al aire de un ataque, puedes recuperarte presionando A,B, X o Y para caer sano y salvo.

Abajo, Diagonal, Atrás + A o B: Este movimiento puede bloquear algunos ataques al mismo tiempo que se defiende.

Cuando tu personaje efectúe un ataque y brille, quiere decir que puede romper la Defensa Débil, usa esto a tu favor para empezar un combo. Este movimiento se llama Block Break.

Puedes evadir un agarre si presionas A, B, X, o Y justo después de que tu oponente ejecute un agarre.

FORMA DE BESTIA

La esencia de Bloody Roar reside en las transformaciones, como te podrás imaginar, tu fuerza se ve sumamente incrementada cuando te transformas, así como tu velocidad y otras capacidades. Debes saber en qué momento cambiar de humano a bestia para evitar que quedes en desventaja en una situación. También está la forma de Hyper-Bestia, que te da una mayor ventaja, además de que puedes ejecutar los ataques más rápidamente y con mayor fuerza.

Para poderte transformar de humano a bestia, debes llenar la barra azul que está debajo de la pantalla; para llenarla, debes ejecutar movimientos. Cuando la tengas llena, las palabras "Beast Change" aparecerán y podrás transformarte al presionar X. Conforme vayas atacando al enemigo, tu barra se irá acabando; cuando se agote y seas golpeado, regresarás a tu forma humana.



En la forma de bestia puedes usar el botón X para realizar más ataques, además de que tu vida se irá recuperando gradualmente pero debes permanecer quieto o en movimiento, no en defensa..



FORMA DE HIPER BESTIA

Esta opción te permite convertirte bestia pero con un poder más grande y una mayor velocidad que te permitirá hacer combos más fácilmente. Presiona el botón Z o bien, los botones A, X y Y al mismo tiempo para transformarte. Te puedes transformar de esta manera en cualquier momento que desees, pero si tu barra no está flasheando, perderás cierta cantidad de vida; mientras más llena esté tu barra, menor será la energía que pierdas.

Cuando estás en esta forma, el tiempo se detendrá, además de que podrás cambiar un movimiento por otro fácilmente; pero la barra de Hiper Bestia se irá reduciendo poco a poco. También tienes la ventaja de que tu vida se recuperará más rápidamente que en la forma de bestia normal y por último, puedes realizar todos los Beast Drives que puedas mientras tu barra se va agotando sin regresar a tu forma humana.



BEAST DRIVE



Como ya te comentamos anteriormente, con este movimiento podrás causarle un gran daño a tu oponente. Si realizas este movimiento cuando estás en Bestia, regresarás a tu forma humana aunque no toques al enemigo, si estás en Hiper Bestia, podrás realizar varios mientras estés transformado.

Los Beast Drives se marcan igual para todos los peleadores, obviamente todos tienen diferentes formas de atacar; experimenta con todos los personajes para saber qué Beast Drive te acomoda en qué situación para que formes combos más largos o ataques brutalmente a tu oponente.

Beast Drive 1

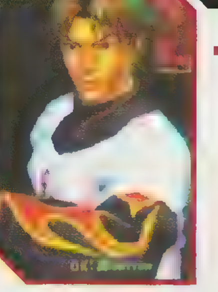
+ X

Beast Drive 2



+ X

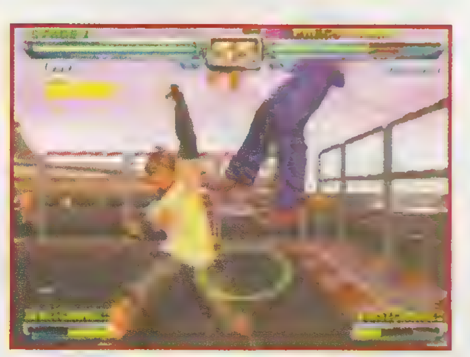
PERSONAJES



YUGO

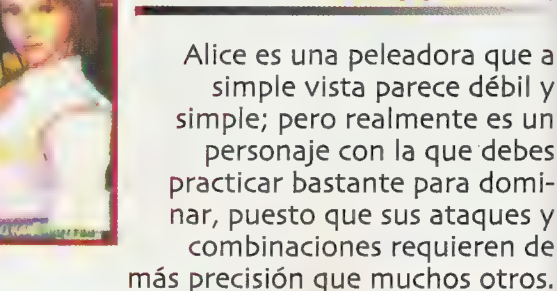
EL LOBO

Yugo es uno de los personajes principales del juego, tanto sus movimientos como su fuerza son muy balanceados, lo que lo hace una excelente elección si deseas aprender a dominar Bloody Roar rápidamente.



Uno de los factores que hacen de Yugo un personaje peligroso son sus rápidos ataques, tanto con sus manos como con sus piernas; las cuales tienen un buen rango de ataque y defensa que te proporcionan una ventaja en contra de cualquier oponente.





ALICE

LA CONEJITA

Alice es una peleadora que a simple vista parece débil y simple; pero realmente es un personaje con la que debes practicar bastante para dominar, puesto que sus ataques y combinaciones requieren de más precisión que muchos otros.



La mayor ventaja de Alice es la velocidad de sus movimientos, tanto en poderes como en combinaciones, haciendo que seas presa fácil si no prestas atención y bajas la guardia ante sus rápidos ataques.



LONG

EL TIGRE

Este sereno, pero peligroso peleador es el intelectual del grupo. Pero no te dejes engañar por su semblante tranquilo, Long es un gran adversario que requiere de mucha práctica y memoria para poder ejecutar todos sus movimientos con precisión y eficacia; pero una vez que lo dominas, sus combinaciones serán letales para tus oponentes ya que cuasan un gran daño y son muy difíciles de bloquear.



Long es uno de los tres personajes que tienen una combinación que "abre" un combo. Con Long debes presionar tres veces el botón de Golpe para iniciar y de ahí, ejecutar alguno de los movimientos que continúan (y terminan) la combinación. Debes tener cuidado de no depender mucho de esto pues en ocasiones no podrás ejecutar los combos fácilmente, recuerda que debes medir tus movimientos.

SHINA

LA LEOPARDO

Los poderosos ataques de Shina son su mejor ventaja; más aún porque sus combinaciones golpean diferentes puntos del oponente, haciendo más difícil bloquear sus ataques. Aunque sus combinaciones no son muy difíciles, requieren que midas el momento de marcarlas, pues la debilidad de Shina es su velocidad.



La mejor técnica que puedes usar en contra de tus oponentes es mantenerte a una distancia media, de esta manera, medir los movimientos del contrario sin darle oportunidad a que ejecute movimientos tan rápidos o que escape. Cuando tu contrincante realice un movimiento, procura contraatacar rápidamente con una combinación cuando quede vulnerable.



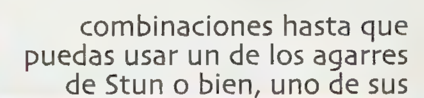
STUN

EL INSECTO

No podía faltar el peleador fuerte, pero lento. Stun es un maestro en los agarres y en causar mucho daño, pero como podrás imaginarte, es bastante pesado y sus movimientos son lentos, lo que lo hace presa fácil de los peleadores más veloces; especialmente si te atacan a distancia.



La clave para ganar una batalla controlando a Stun es mantenerte lo más cerca que puedas del contrincante para poderlo presionar con



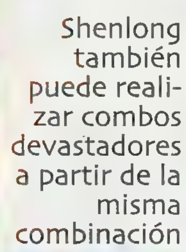
combinaciones hasta que puedas usar un de los agarres de Stun o bien, uno de sus poderosos ataques. Recuerda que si el oponente se la pasa esquivándote, te puedes transformar para incrementar tu velocidad y que le des una sorpresa.



SHEN LONG

EL TIGRE

No te vayas con la finta del nombre, no es ni el maestro de Ryu y Ken ni aparece cuando reúnes las esferas del dragón; Shenlong es el enemigo acérrimo de Long y siendo tigres ambos, los enfrentamientos entre estos dos personajes son muy espectaculares. Aunque la diferencia es que Shenlong es ligeramente más rápido que Long.



Shenlong también puede realizar combos devastadores a partir de la misma combinación



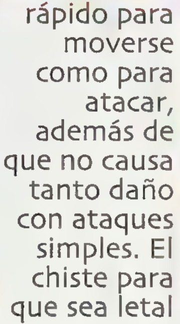
básica que Long, pero también puede empezar si presionas Arriba + Golpe y de ahí seguir marcando los movimientos. Como te podrás dar cuenta, Shenlong es un personaje que te recomendamos usar cuando ya tengas cierta experiencia pues es más complicado de usar, pero su efectividad lo vale.

XION

EL NO-NACIDO



Este singular personaje nos ha dejado pensando sobre qué tipo de bestia es pues según el juego es un ser No-Nacido, pero la verdad en la redacción le decimos "La Cucarachota" por su parecido con ese insecto. Pero lejos de ser un personaje poco recomendable, Xion es un buen peleador que conguja la rapidez de sus ataques con el alcance de los mismos, haciéndolo un formidable oponente a cualquier distancia.



Lamentablemente, Xion no es tan rápido para moverse como para atacar, además de que no causa tanto daño con ataques simples. El chiste para que sea letal es realizar sus sencillos combos y combinaciones rápidamente para no dejar que tu oponente reaccione.

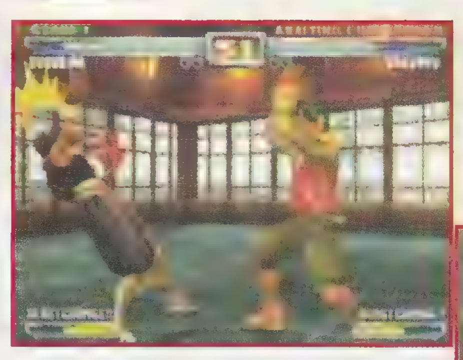


BUSUZIMA

EL CAMALEON



Si los personajes lentos/fuertes y los rápidos/débiles no podían faltar, tampoco el clásico personaje bizarro que utiliza los más raros ataques; todo juego tiene uno y Busizima es el de Bloody Roar. Aunque la manera de pelar de este sujeto sea un tanto ortodoxa, es realmente efectivo en el combate a corta distancia gracias a sus múltiples y sencillos combos.



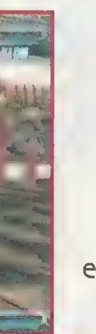
El lado malo de este personaje es que es algo lento para moverse y es fácil que quieran atacarte con poderes o ataques rápidos. Procura mantenerte pegado al oponente realizando varias combinaciones para que no le des tiempo a que se proteja. También es útil que uses su poder de invencibilidad para que no puedan leer ni anticipar tus movimientos.





JENNY
LA MURCIELAGO

Esta bella oponente tiene la ventaja de ser muy rápida en sus ataques y en que sus combinaciones atacan varios lugares del cuerpo, por lo que deberás ser muy rápido si quieres bloquear sus ataques. Lamentablemente sus golpesno causan tanto daño, pero sí son muy efectivos si ejecutas bien los combos.



La mayor ventaja de Jenny es la rapidez y variaciones cuando se transforma en murciélago; pero aunque puedes a provechar mucho la rapidez de Jenny, no te será sencillo enfrentarte a un personaje fuerte en combate cuerpo a cuerpo, así que mejor mantén tu distancia.



BAKURYU
EL TOPO



Este personaje es muy rápido en sus ataques y sus movimientos por lo que es muy recomendable para realizar rápidos acercamientos y combinaciones para no dejar que tu enemigo respire siquiera; pero debes tener en cuenta que la resistencia de Bakuryu es menor y un mal movimiento puede causarle muchos problemas.



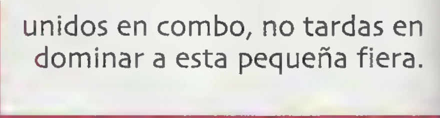
Sus combinaciones son término medio, algunas son muy sencillas de marcar y otras requieres tener un poco más de precisión para que puedas sacarles provecho. La mayor ventaja de Bakuryu son sus movimientos de taletransportación que toman por sorpresa al enemigo, trata de combinarlos con su rapidez para atacar para que no le des tiempo al oponente de que reaccione.



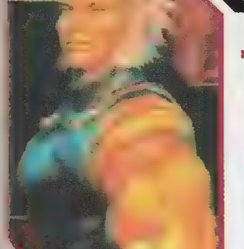
URIKO
LA MITAD BESTIA

La linda Uriko es una Zoanthrope que fue sometida a varios experimentos, por lo que su transformación a bestia es incompleta. Aún así, es una formidable contrincante que combina agilidad con rápidos ataques; además de que al igual que Long y Shenlong, ella también puede hacer combos a partir de una secuencia inicial que es: Golpe, Golpe, Atrás, Golpe, Golpe y de ahí seguir a peligrosas combinaciones. Aunque sus movimientos requieren un poco de práctica para ser unidos en combo, no tardas en dominar a esta pequeña fiera.





Obviamente, la debilidad de Uriko es su poder de ataque, así como su defensa, por lo que deberás evitar a toda costa un contraataque que te baje mucha energía.



GADO

EL LEON

El poderoso Gado es un personaje más menos balanceado en cuanto a los ataques y maneras de ejecutar combos, pero ciertamente su fuerza es mayor que su velocidad, así que debes tomar esto en cuenta, especialmente al enfrentarte a personajes rápidos. Lo que te recomendamos es atacar constantemente a tu oponente con sus sencillos, pero poderosos combos o bien, fintar al contrario para provocar que falle un ataque y ejecutar un peligroso contraataque.





Las combinaciones de Gado son variadas, tiene combos sencillos y cortos y otros complicados y más largos. Pero definitivamente puedes causarle un gran daño a tu oponente si logras ejecutarle un combo entero, así que te recomendamos practicar para que domines a este personaje y lo uses de forma correcta.



GANESHA

EL ELEFANTE

Ganesha es otro personaje lento pero poderoso; debes saber medir tus movimientos para que hagas un contraataque en el momento justo y que le causes un buen daño al contrario. Procura tener cuidado cuando te enfrentes a personajes rápidos o con combos elaborados con Long o Jenny, pues como Ganesha es lento en sus ataques, puede ser presa fácil de este tipo de peleadores.



Ganesha cuenta con movimientos simples y combinaciones cortas, pero son sumamente efectivas si logras unirlas de forma correcta. La ventaja de este personaje es que cuando se transforma en elefante, la trompa le da un gran alcance que puede sorprender fácilmente al oponente, trata de usar esto a tu favor para contrarrestar la lenta velocidad de Ganesha.





CRONOS

EL FENIX

Este es un personaje peligroso, sus combinaciones son muy rápidas y es bastante balanceado; lamentablemente para quien lo enfrente, Cronos no solamente es rápido para atacar, sino que también es muy fuerte, así que es un formidable enemigo al que no debes subestimar.



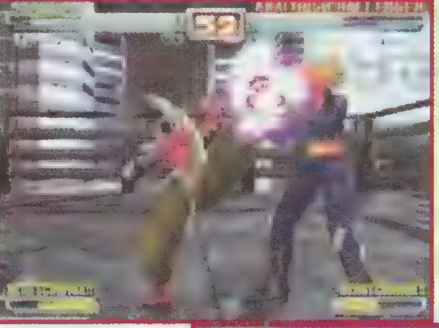
Cronos no es tan difícil de controlar como parece, pero sí requiere algo de práctica para poder dominarlo al 100%, así que te recomendamos que entrenes bastante pues vale la pena saber manejar a este personaje. Por cierto, Cronos se tranforma en un pingüino en modo normal y en modo de Hyper Beast se convierte en Fénix.





KOHRYU
EL TOPO DE ACERO

Kohryu es algo así como la versión robótica de Bakuryu y por lo tanto, sus habilidades son muy similares, aunque déjanos decirte que sentimos más ágil a Kohryu. Aunque este personaje no es tan poderoso como otros, la velocidad de sus ataques lo hacen un enemigo muy peligroso a enfrentar.



Sus combinaciones son sencillas, así que la mejor técnica que te podemos recomendar es que ataques sin cesar al oponente utilizando combos variados; de esta manera, no le darás oportunidad de cubrirse ni de contraatacar. Trata de sacarle provecho a sus Beast Drives, que son muy sorpresivos.

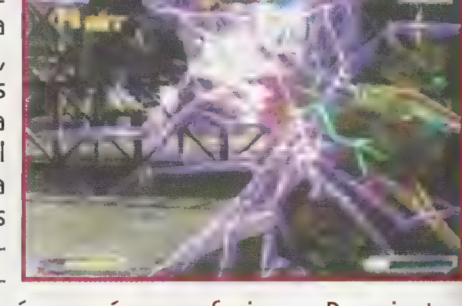


URANUS
LA QUIMERA

Esta bellísima dama es como todas las villanas clásicas: bonita pero altamente peligrosa. Uranus cuenta con un gran poder de ataque y la velocidad suficiente para poner en jaque a cualquier tipo de personaje. Además de que sus poderes la protegen muy bien y por si fuera poco tienen un buen rango de impacto.



Sus combinaciones son letales y si caes en sus manos, podrá causarte un daño enorme; esto se incrementa cuando se transforma en Quimera, que es la más intimidadora bestia del juego. Espera a que sientas sus poderosas combinaciones y sabrás a qué nos referimos. Por cierto, Uranus es el único personaje del juego que puede destransformarse a voluntad.



Pues hemos llegado al fin de estos Tips del excelente Bloody Roar Primal Fury; esperamos que te sean de gran utilidad y que, con la práctica, te conviertas en un maestro de este juego. Por cierto, ya que estamos en esto, checa los Retos en este número para que demuestres quién es quién en Bloody Roar.

EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

Bienvenido nuevamente a mi guarida en donde te presento mes con mes algo que lamentablemente nunca veremos en nuestro continente oficialmente. En esta ocasión, revisaremos dos grandes juegos producidos por Nintendo Japón en 1999 y 2000 para el Nintendo 64 y que lógicamente nunca llegamos a ver en nuestras casas, estamos hablando de nada más y nada menos que una saga que es un gran concepto de nombre Custome Robo. Gracias a la moda que implementó Pokémon, mucha gente ha tratado de seguir los pasos para intentar conseguir una parte del gran pastel, pero pocos intentaron hacer algo con el mismo concepto pero haciendo algo original y Noise fue uno de los que se aventó al ruedo con algo verdaderamente espectacular.

Desde hace algunos años, han existido diversos productos ensamblables con los cuales puedes crear a tus propios robots o vehículos, y el sueño de todo niño es ver en movimiento su creación, por lo que Noise puso las herramientas para hacer realidad ese sueño.



CUSTOM ROBO N64-1999

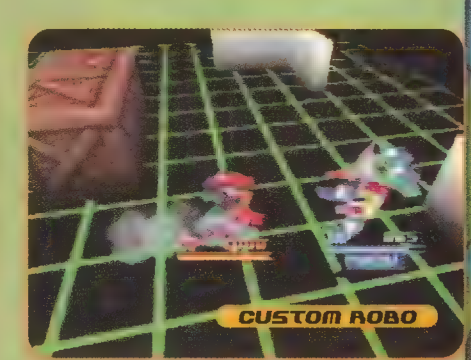
Este es un gran RPG en donde el personaje principal tiene que combatir a los chicos de su escuela con el sueño de convertirse en el campeón del torneo de Custom Robo. En la mañana siguiente, sus padres le obsequian el equipo inicial con el que podrá comenzar la batalla por su sueño.

A diferencia de Pokémon, en Custom Robo los enfrentamientos no son en base de comandos limitados, si no que el jugador toma control absoluto de todos los movimientos de su robot, haciendo de este juego algo verdaderamente interactivo y con bastante acción. En todo momento tendrás enfocado al oponente no importando si este se encuentra detrás de una barrera o fuera de tu rango de visión, así que tendrás que saltar y moverte constantemente durante la batalla para desplegar todas tus armas sobre el contrincante.

CUSTOM ROBO

Al ir ganando batallas, podrás intercambiar las armas de tu robot para darle mayor efectividad y variedad a tus ataques así como para crear estrategias diferentes para los enfrentamientos. Lo novedoso es que puedes cambiar cada parte del robot a tu antojo y probar con una infinidad de accesorios que claro está, afectan muchos de tus valores dentro de las batallas.




CUSTOM ROBO



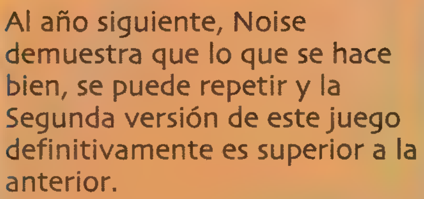
La historia es algo simple, pero como siempre, mostrando el lado humano de los personajes que se unen a tu causa gracias a que eres muy bueno en los combates de Custom Robo. Claro que lo que a mí me interesó desde el principio fueron lo bien elaboradas que están los enfrentamientos, además de que cuenta con una opción en donde puedes descargar toda tu tensión contra otro jugador, dándole un gran valor para quienes aprecian un buen juego de batallas.



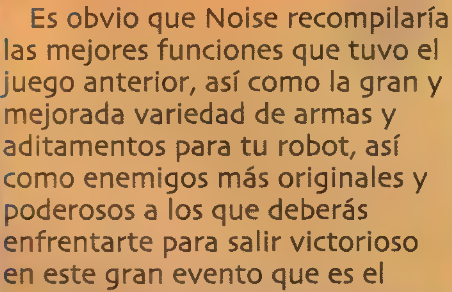
CUSTOM ROBO

CUSTOM ROBO V2
N64-2000

Al año siguiente, Noise demuestra que lo que se hace bien, se puede repetir y la Segunda versión de este juego definitivamente es superior a la anterior.
La trama es un poco más interesante y lo mejor de todo es regresar al fantástico mundo de Custom Robo.



Es obvio que Noise recompilaría las mejores funciones que tuvo el juego anterior, así como la gran y mejorada variedad de armas y aditamentos para tu robot, así como enemigos más originales y poderosos a los que deberás enfrentarte para salir victorioso en este gran evento que es el Segundo Torneo de Custom Robo.









CUSTOM ROBO V2





Las batallas son mucho más dinámicas desde que las armas son mucho más complejas que antes. Por si fuera poco, cuenta con un nuevo modo de batalla en donde hasta cuatro jugadores pueden verse las caras formando equipos de dos y pasando la toalla entre dos de ellos cada vez que se encuentren en problemas. Lo padre es que cuando uno de los robots se queda sin energía, será cuando este equipo pierda, pero hay la posibilidad de cambiar al jugador con más energía para que cuando uno de ellos esté realmente en aprietos, se quede unos instantes descansando en lo que el dañado recupera algunos puntos de energía.

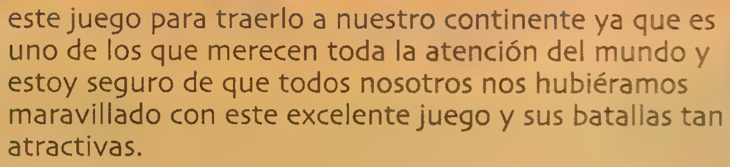




Como ves, estos dos juegos son verdaderamente espectaculares al contar con armamento muy vistoso y sobre todo la agilidad en la que se desenvuelven las batallas.

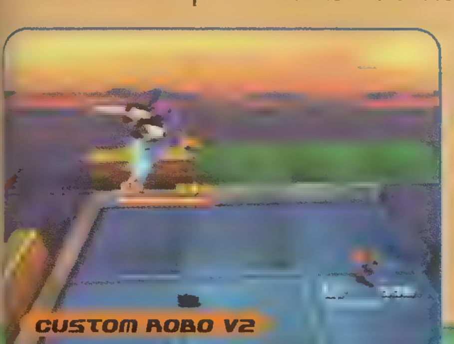


Es una verdadera lástima que Nintendo of America no haya considerado este juego para traerlo a nuestro continente ya que es uno de los que merecen toda la atención del mundo y estoy seguro de que todos nosotros nos hubiéramos maravillado con este excelente juego y sus batallas tan atractivas.



De hecho, la fama por estos robots es tal, que existen versiones ensamblables de estos robots con armas intercambiables y toda la cosa.

Pero no todo está condenado al olvido, ya que como lo puedes ver dentro de nuestro Reporte del E3 2002, Nintendo presentó Custom Robo GX para el Game Boy Advance y créeme cuando te digo que es un título súper esperado por tu servidor y que llegará a ser un gran éxito en este sistema portátil.
Ahora continuemos con las cartas, que ya de por si, las tenía algo olvidadas.





Querido Conejo:
Te escribo para pedirte de favor que en tu sección hables sobre los videojuegos de la Serie de anime Saint Seiya (Los caballeros del Zodiaco), ya sé que los juegos son muy viejos y que algunos son para el NES, pero nunca llegaron aquí a América y por eso creo que es mejor que tú hables de ellos.
Me gusta mucho tu sección y espero que te den un mayor número de páginas con el tiempo, y ya que estamos adentrados en lo del anime, no estaría de mas pedirte que también pongas algo de Capitan Tsubasa (Supercampeones).
Me despido, y de anticipo, muchas gracias.

Antonio Betancourt

Antes que nada quiero especificar que mi sección no se dedica únicamente a los juegos de Anime. Sé muy bien que en los últimos números he puesto varios juegos que recaen en esta rama, pero no es mi intención. Por otro lado, sé que la gran mayoría de juegos basados en Anime no llegan a nuestro continente, pero quiero que tomes en cuenta que hay una gran variedad de títulos que son mil veces mejores que aquellos que se basan en algún súper héroe o caricatura.
No te estoy diciendo que no voy a ponerlos aquí, solamente dame algo de tiempo para mostrártelos como se debe.

Hola estimado Conejo, ¿cómo estás?...
Espero que bien. Te escribo a ti porque eres el que me mejor me cae, no como Dr. Wario que para contestarte una pregunta casi te golpea. Bueno, la razón de esta carta es porque hace poco jugué un juego llamado "Rockman y Forte" o "Megaman 9 " (SNES). Este juego está increíble, pero ¿salió en nuestro continente? Le he preguntado a primos mayores que yo y ellos me dicen que no salió. Me podrías decir si mis primos dicen la verdad y si puedes investigar o decirle a Miyamoto que saque algún titulo como éste. Y si lo llegas a conseguir, ¿podrías ponerlo en tu sección con algunos TIPS? Es que los jefes se me hicieron bien difíciles. Bueno Conejo me despido deseándote lo mejor y te recuerdo... tu sección es la mejor
Espero que me contestes.

Pedro Arellano Cano

Gracias por las flores. Efectivamente, Rockman & Forte (que no es Mega Man 9) no salió en nuestro continente y de hecho, hablé de él en Año 10 No. 8 correspondiente al mes de Agosto del 2001. Lo malo es que no tengo tanto espacio como para poner TIPS o estrategias para los juegos de los que hablo. Espero que me entiendas.

Hola, soy un amigo boliviano que te escribe pues sabe que eres experto en estas cosas. El otro día, estaba viendo un canal japonés y comencé a ver una pelea de sumo y grande fue mi sorpresa al ver que uno de los patrocinadores era KONAMI, entonces me puse a cavilar y concluí que como en América este deporte no es muy difundido, tal vez sacaron uno o varios juegos para Japón, quisiera que me ayudes con esta duda, te agradece de antemano, tu amigo:

Jorge Francisco Terrazas
Santa Cruz - Bolivia

Efectivamente, en Japón han salido una infinidad de juegos de Sumo, sin embargo, este deporte no es muy popular que digamos en el resto del planeta. Konami al igual que muchas otras compañías, tienen muchas formas de promocionar sus juegos y no sólo en Japón, sino también en Europa ya que no es raro ver que algunos de los equipos de fútbol de esta región tengan logos de marcas reconocidas en sus camisetas.

Antes que nada permite felicitarte por el excelente trabajo que hiciste con tu sección, en especial por el juego de Mazinger-Z, y por eso te escribo para sugerirte que por qué no hablas del juego de MACROSS "Scrambled Valkryie", que en mi opinión es de mis juegos favoritos por sus excelentes gráficas tipo anime, sus niveles bien detallados y acordes a la historia, y un punto a su favor fue que podías escoger a 3 personajes diferentes (dos hombres y una mujer) con tres tipos de armas distintas cada uno.
Ojalá y pudieras algún día incluir en tu sección este juegazo, para deleitar a los seguidores de la serie Macross.

Omar Flores Escutia
Tu lector # 1

Efectivamente, este juego salió para el Super Famicom ya hace algunos ayeres y tienes la posibilidad de escoger entre los pilotos Rick, Max y Millia, cada uno con su Valkryie y lógicamente armas exclusivas. Te prometo que no tardaré mucho para ponerlo en mi sección al igual que el tan aclamado juego para el N64 que nunca salió (y que me han pedido demasiado).

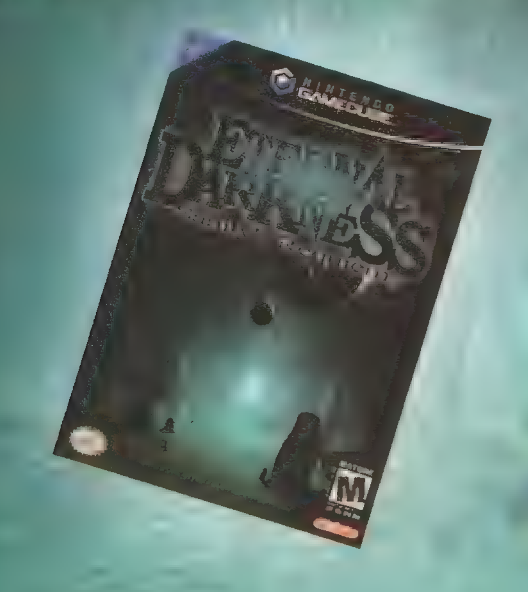
Bueno, pues esto ha sido todo por este mes. Espero seguir recibiendo tus cartas y propuestas para los siguientes números en donde haremos una pausa en el tiempo recordando lo que pudimos tener en nuestras manos.
Como siempre, te recuerdo mi correo electrónico:
conejo@nintendo.com.mx
Y también que puedes mandarme tus cartas a la dirección de la redacción con una pequeña leyenda "Atención Conejo" para que pueda darles lugar en este espacio.
Hasta la próxima.



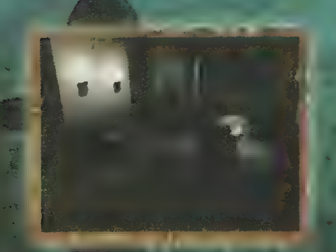


ETERNAL DARKNESS
Sanity's Requiem™

La obscuridad viene con



Buscalo !!







PARA MAYORES DE: 17 AÑOS

www.nintendo.com

Encuentralo en CarreFour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fabricas de Francia y Sears.


Distribuidor exclusivo de

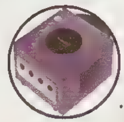
en México

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB



CRAVE ENTERTAINMENT

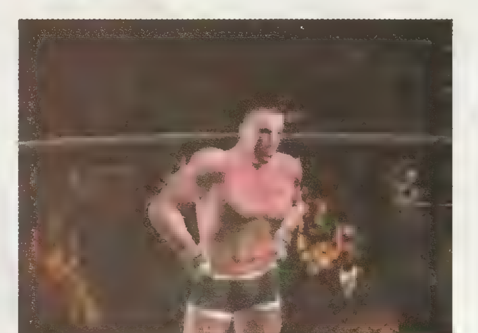
El booth de Crave estaba bastante grande con enormes pantallas mostrando su novedoso UFC Thrownown, a parte de que hicieron su aparición varios de los peleadores de este torneo. Whril Tour fue otro de sus grandes lanzamientos gracias a que combina muy bien la aventura con el juego de maniobras.



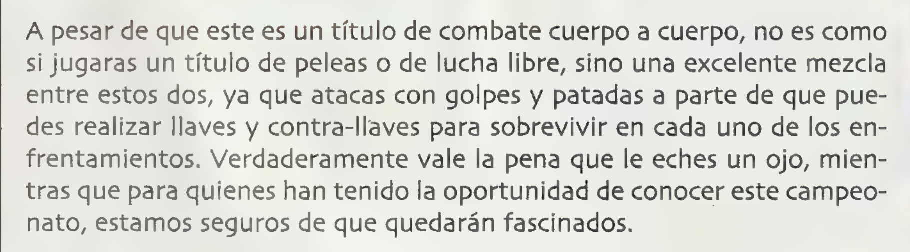
UFC Throwdown

Verano 2002

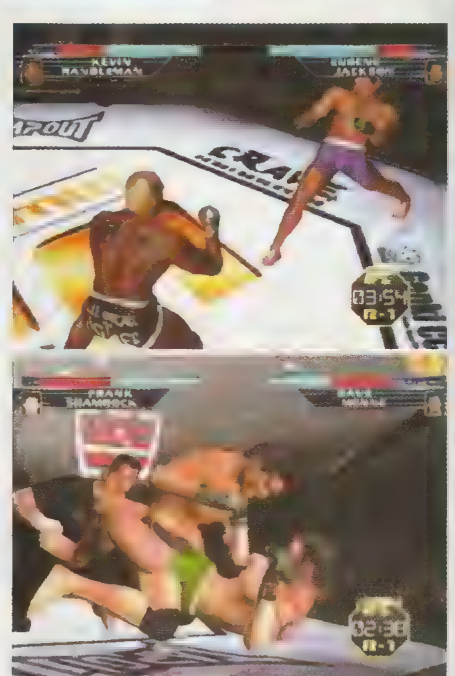
CRAVE ENTERTAINMENT



El Ultimate Fighting Championship es una de las competencias más brutales en la historia de los deportes, pero eso no detiene a los peleadores que están sedientos de victoria. Con arenas muy detalladas, 28 peleadores reales junto con sus movimientos y estilos característicos, este es un campeonato que simplemente no te puedes perder.



A pesar de que este es un título de combate cuerpo a cuerpo, no es como si jugaras un título de peleas o de lucha libre, sino una excelente mezcla entre estos dos, ya que atacas con golpes y patadas a parte de que puedes realizar llaves y contra-llaves para sobrevivir en cada uno de los enfrentamientos. Verdaderamente vale la pena que le eches un ojo, mientras que para quienes han tenido la oportunidad de conocer este campeonato, estamos seguros de que quedarán fascinados.





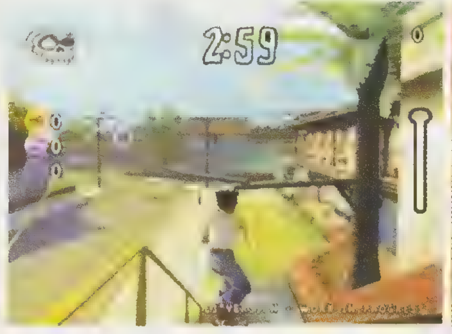


Whirl Tour

Finales 2002



Este proyecto aún esta en una etapa muy temprana de desarrollo, pero no cabe duda de que es interesante ver que Crave intenta mezclar la aventura muy al estilo de Mario con un sistema de maniobras muy al estilo de los deportes extremos. Los escenarios cuentan con una gran variedad de elementos para realizar las suertes a parte de poder interactuar con ellos para seguir con la aventura.

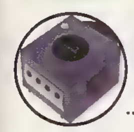




El control es extremadamente amigable, por lo que rápidamente pudimos avanzar un poco en la escena que estaba en el demo, pero la gente de Crave nos comentó que al juego aún le faltaban muchos detalles por afinar, así que mejor te dejamos con las fotos para que veas lo que jugamos en el evento.



La compañía europea cuenta con una gran selección de juegos en su haber y este año nos presenta títulos muy impresionantes para el Nintendo GameCube junto con uno muy bueno para el GBA.



Godzilla: Destroy All Monsters Melee

Otoño 2002

INFOGRAMES

El gigantesco monstruo japonés llega hace su aparición junto con todos sus colegas en el sistema de última generación de Nintendo. Podrá parecer increíble, pero este título es uno de los más completos en los que haya aparecido Godzilla. Con enormes escenarios y batallas entre grandes edificios y movimientos especiales muy sorprendentes.

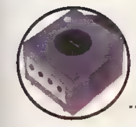


El control es muy bueno, de hecho, puedes realizar una serie de ataques con excelentes valores y por si fuera poco, hasta cuatro jugadores pueden aventarse una lucha sin cuartel para divertirse como enanos con estos gigantescos monstruos.

Un título que vale la pena que estés pendiente de él.







Dungeons and Dragons Heroes



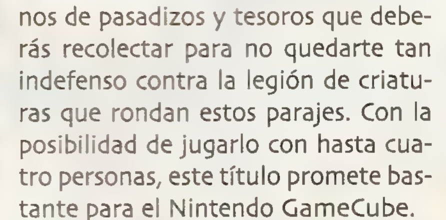


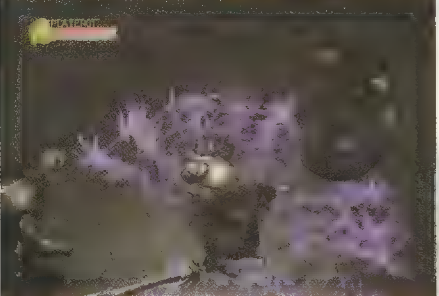
Otoño 2002



Dungeons & Dragons Heroes es un título interactivo lleno de sorpresas y sobre todo, la llave del juego es que debes cooperar con los demás personajes para combatir mano a mano contra las místicas fuerzas del mal. Cada personaje cuenta con más de cuarenta movimientos para mantenerse vivo en esta aventura con rasgos de RPG.

Los escenarios van desde cuevas, bosques y sobre todo, enormes castillos llenos de pasadizos y tesoros que deberás recolectar para no quedarte tan indefenso contra la legión de criaturas que rondan estos parajes. Con la posibilidad de jugarlo con hasta cuatro personas, este título promete bastante para el Nintendo GameCube.













Driver 2 Advance



Septiembre 2002





El detective encubierto más veloz del mundo llega al Game Boy Advance para demostrar quien es quien cuando se trata de conducir un auto a gran velocidad para atrapar a los maleantes. En medio de una catastrófica guerra entre diferentes mafias, Tanner debe atrapar a los cabecillas para detener esta guerra sin cuartel.

El juego es increíble ya que hasta cuatro jugadores pueden corretearse en la interminable lucha de "policías y ladrones" o simplemente verse las caras para ver quien es quien al intentar terminar los objetivos primero. Definitivamente este es uno de los juegos más innovadores para el gran sistema portátil de Nintendo.



Esta es una de las relativamente nuevas compañías que han entrado con fuerza en el mercado de Nintendo, a parte de ganarse excelentes licencias. Sus dos títulos para el Nintendo GameCube son sorprendentes y vale la pena estar al pendiente de ellos.



BLACK & BRUISED

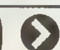
Otoño 2002





Uno de los títulos más alocados de Box, está por llegar al increíble sistema casero de Nintendo. Con toda la emoción de un verdadero enfrentamiento de Box, pero con personajes totalmente fuera de órbita. Cada uno de estos peleadores cuenta con movimientos especiales para noquear a cualquier contrincante que se le ponga entre él y la victoria.

El control es bastante amigable y te acostumbrarás rápidamente para comenzar a lanzar golpes y tal vez conectar algunos movimientos especiales, pero al enfocarte en él, aprenderás técnicas que nunca pensaste que pudieran hacerse arriba de un ring de Box. En fin, es un juego recomendable para todas las edades.

BLOODRAYNE



Octubre 2002

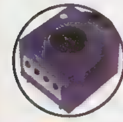
El agente secreto más inesperado ataca al Nintendo GameCube como nunca antes otra mujer lo había hecho. Mitad humana y mitad vampiro, Bloodrayne detendrá a los nazis en su intento de revivir a un ser sobrenatural e intentar apoderarse del mundo. Al inicio pensamos que era otro juego similar a Tomb Rider, pero nos quedamos sorprendidos por la cantidad de elementos, ambientaciones y sobre todo movimientos con los que cuenta la hermosa heroína. Con sus poderes sobrenaturales, Bloodrayne puede eliminar a cualquier contrincante con su gran agilidad, succionándole la sangre o utilizando armas convencionales como ametralladoras o sables. En pocas palabras, Bloodrayne es un título que vale la pena esperar.







Lucas Arts siempre se ha caracterizado por probar suerte en el mercado para PC antes de hacer cualquier movimiento en otros sistemas y este año ha confirmado varios títulos que llegarán simultáneamente a todas las plataformas, algo que nos dejó muy sorprendidos por la gran calidad de sus productos.



Gladius



Primavera 2002



Este es un excelente juego de basado en las grandes arenas de la antigua Roma en donde los gladiadores luchaban por su vida. Ursula y Valens vivirán este RPG combinado con estrategia muy al estilo de Lucas Arts además de contar con toda la experiencia de esta compañía.





Star Wars The Clone Wars



Primavera 2002

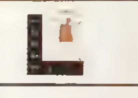
La historia de este juego inicia al término de la película Star Wars Episode II. Como cualquiera de los Jedi Anakin Skywalker, Mace Windu u Obi-Wan Kenobi, guiarás a las tropas de la República en las terribles batallas de las Guerras Clónicas. Este es un juego básicamente de estrategia con la posibilidad de convertirse en un gran título para varios jugadores con todo el bombo y platillo que caracterizan los juegos de la saga de Star Wars.







Star Wars Bounty Hunter



Primavera 2002

En una era de conflictos, tú eres Jango Fet, el caza-recompensas más peligroso de toda la galaxia. Te han contratado para capturar vio o muerto al escurridizo líder de un misterioso culto. No cabe duda que desde que existe el universo de Star Wars, todos hemos querido ser Boba Fet, así que es tu mejor oportunidad de controlar a su padre, el legendario Jango Fet en esta magnífica aventura. 18 espectaculares niveles llenos de acción junto con personajes clásicos y nuevos del vasto universo de Star Wars.





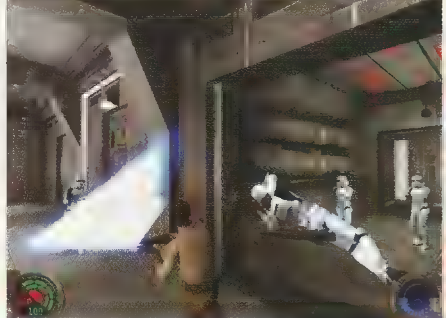


Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

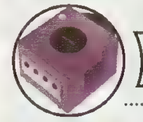


Invierno 2002

El aclamado juego de PC llega al Nintendo GameCube con una serie de implementos nuevos para los seguidores de Nintendo. Esta secuela continúa la saga llena de acción en donde el Jedi, Kyle Katarn, pelea con el poder de la fuerza. A través de una gran variedad de niveles altamente detallados, deberá enfrentar una legión de enemigos poderosos con armas únicas como pistolas láser, elementos de la fuerza y tu fiel espada para hacer que la Rebelión prevalezca y salvar la galaxia de Star Wars.

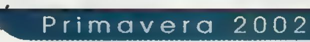




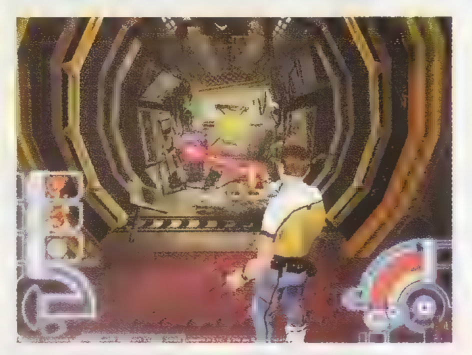


RTX – Red Rock





Primavera 2002



Cien años en el futuro, Red Rock es la primera colonia humana en Marte. Una fuerza alienígena trata de erradicar a los nuevos habitantes de Marte, por lo que llaman al equipo de Radical Tactics Expert para salvarlos de esta situación. Una aventura épica llena de acción.



Natsume sigue perfeccionando sus mejores licencias como lo es Harvest Moon así como un nuevo RPG en donde toman como base una buena serie animada.





Harvest Moon A wonderful Life

NATSUME



Verano 2002

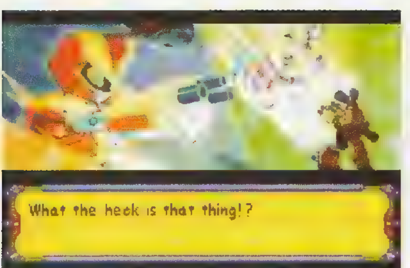


Después del gran éxito de esta serie de juegos, Natsume decide lanzar una nueva versión para el Nintendo GameCube logrando una mejor interactividad con todos los elementos que podrás tener en el juego. Así que después de que con tu esfuerzo salvaste la granja familiar y posteriormente tu hogar, no queda más que vivir tu vida y contruir tu propia granja, pero eso llevará tiempo y esfuerzo dandote así muchas horas de diversión y calidad de juego, pero si crees que es poco, también necesitarás comprometerte y casarte, además de formar una familia y lógicamente educarla.

Medabots

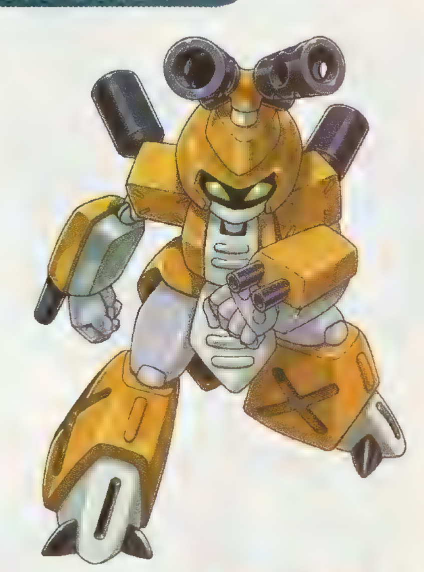
NATSUME

Octubre 2002



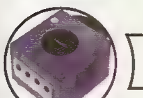


Natsume nos muestra que cuando se trata de juegos RPG, también ellos saben opinar y sobre todo desarrollar, así que ahora nos muestran una nueva propuesta para el Game Boy Advance que lleva por nombreMedabots, donde la base fundamental de la historia es el poco utilizado argumento de "conquistar el mundo". Por lo que unos aventureros deberán tomar la misión en sus manos para detener a la banda de maleantes antes que todo termine. Este juego está basado en la serie de televisión del mismo nombre y cuenta con opciones como crear tu propio Medabot con cientos de partes, además de ofrecerte varios acertijos y misterios por descifrar.



Titus presentó uno de sus mayores triunfos para el GameCube y que lleva por nombre Top Gun Combat Zones, uno de los juegos que causó mayor impacto en este evento, debido a sus grandes atributos gráficos y a la calidad de los efectos de sonido y video. Top Gun Combat Zones contiene aproximadamente 36 misiones sin contar un tutorial, pero no todo es gráfico en este juego, ya que también podrás experimentar la adrenalina en sus extremos debido a las intensas batallas en las naves y en las extensas y peligrosas zonas de combate.





Top Gun Combat Zones

TITUS







Así mismo, nos dio muy buena impresión el hecho de que las misiones variaran notablemente llevándote de la ciudad al ártico o al caluroso desierto, ya sea de día o de noche dándole variedad al juego, ya que también tendrás que enfrentarte a múltiples enemigos que estarán atacándote desde la tierra o persiguiéndote sobre las nubes.

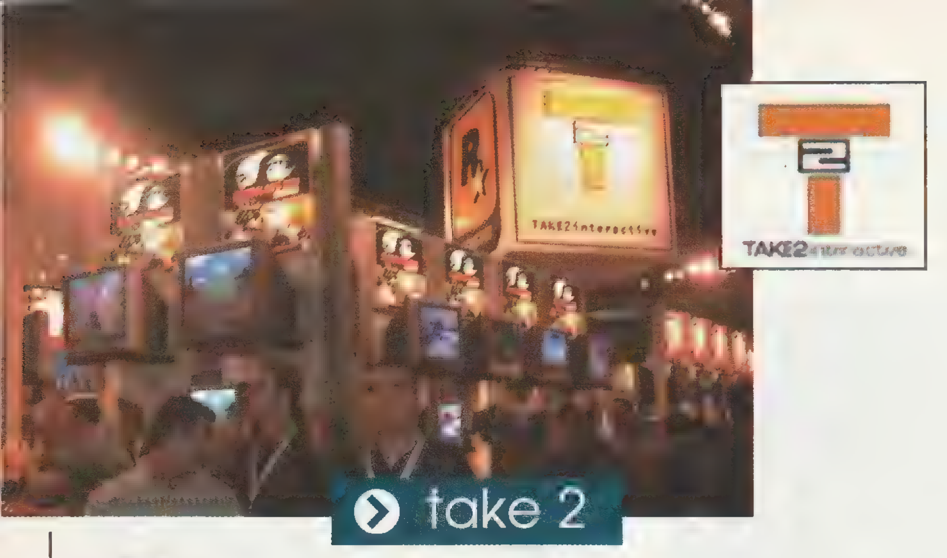
No por nada este es uno de los títulos que más promete, ya que aunado a todo lo anterior, podrás encontrar diversos detalles más en este juego como opciones para crear nuevas misiones, escogiendo el nivel de dificultad o cantidad de enemigos, además de proporcionarte opciones para cambiar el clima.



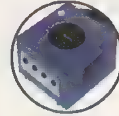








Take 2 siempre se ha caracterizado por innovar y lo muestra en sus juegos de esta temporada. Su booth estaba llena de gente interesada en su juego de carreras muy a su estilo de nombre Smuggler's Run así como grandes fanáticos de los juegos bélicos como Conflict: Desert Storm y Duke Nukem Advance.



Smuggler's Run: War Zone



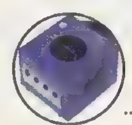
Julio 2002





SMUGGLER'S RUN
WARZONES

Ahora hasta los contrabandistas tienen su propio juego para el Nintendo GameCube, así es, en Smuggler's Run: War Zone un juego donde tendrás muchísima diversión que podrás compartir hasta con 4 jugadores simultáneamente en un modo de juego con pantalla dividida; además este juego cuenta con 5 impresionantes niveles y gran cantidad de armamento con el cual podrás defender la mercancía a toda costa. Aquí podrás recorrer lugares interacionales como Norte América Vietam y el Este de Europa. Smuggler's Run: War Zone lleva a otro nivel a los juegos de carreras, dando así un enfoque más ingenioso y por si fuera poco, contiene múltiples opciones que harán que te mantengas con el control en las manos por mucho tiempo.

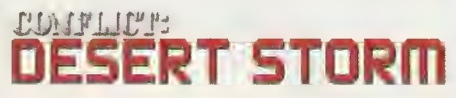


Conflict: Desert Storm

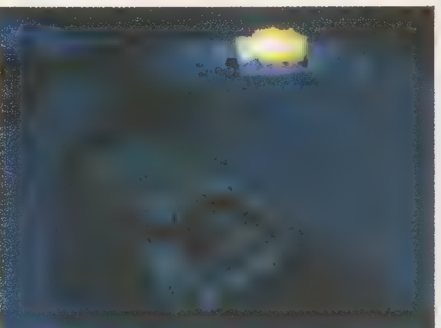


Otoño 2002

Una vez más los hechos de la Tormenta del Desierto vuelven a dar de qué hablar, pero esta vez no es para empezar una guerra real, sino una guerra virtual en el Nintendo GameCube. En este título podrás controlar a una de las mejores y más temibles fuerzas de operaciones especiales en el mundo:Elite British SAS o los US Delta Force. Aquí necesitarás cubrir misiones especiales que te llevarán a lugares sumamente peligrosos, ya que tendrás que adentrarte en territorio enemigo para completar tus misiones, claro está que también deberás proteger a cada uno de tus soldados para evitar bajas en el escuadrón. Las tácticas de este juego han sido diseñadas por un oficial de alto rango de SAS, dando así un completo realismo a las cualidades de estrategia, técnica y batalla.









Duke Nukem Adavance



Verano 2002

Si pensabas que el irreverente Duke Nukem ya se había alejado de los videojuegos, pues te tenemos una sorpresa, ya que Take 2 dio a conocer su nueva versión para el Game Boy Advance denominada como Duke Nukem Advance.En este juego tendrás la clásica acción y sobre todo el llamativo sarcasmo y marcado sentido del humor de este personaje. El objetivo del juego es prevenir que los alienígenas ejecuten un malvado proyecto que afectaría a la Tierra, por lo que Duke, necesitará emplear todo su armamento para transportarse a diversas partes del mundo y así deterner a la amenaza alienígena, todo esto a lo largo de 19 niveles. Duke Nukem Advance es compatible hasta para 4 jugadores simultáneos.







Bam! Por su parte, no mostró tantos juegos, pero los que sí nos interesaron mucho son las dos versiones de Reign of Fire, no podemos esperar a ver la película y jugar los títulos para GameCube y Game Boy Advance.



Reign of Fire



Otoño 2002

Este título está basado en la película del mismo nombre que está por estrenarse en nuestro país. Se trata de una aventura post-apocalíptica donde los dragones evolucionaron para convertirse en la especie dominante del planeta, así que los humanos deben unir sus fuerzas para derrotar a los dragones. Aunque la historia suene algo trillada, el juego promete bastante pues puedes jugar ya sea con un humano y proteger a tus congéneres o tomar el papel de dragón y seguir tu instinto para erradicar a los molestos seres llamados humanos. Así que este es un juego que tenemos que checar.





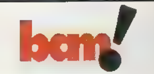


Por cierto, también va a salir la versión para el GBA y afortunadamente, también puedes elegir entre usar a un humano o a un dragón, así que es una buena opción.



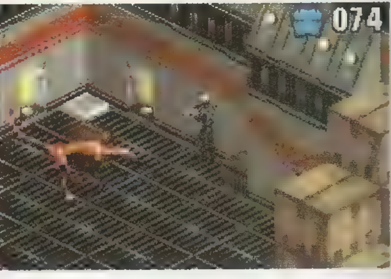


A Sound of Thunder

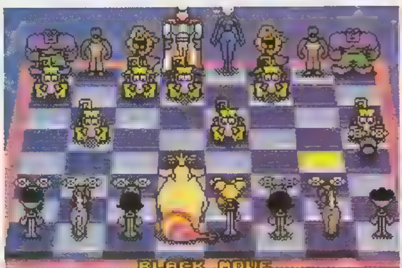


Septiembre 2002





En el futuro cercano, los viajes en el tiempo ya son posibles. Así que las compañías tratan de ofrecer entretenimiento a través de estos viajes. Una compañía llamada Time-Safari Inc. ofrece "tours" al tiempo de los dinosaurios, con tres condiciones: que no cambies nada, no dejes nada y no traigas nada. Lamentablemente, alguien cometió un error... Esta es la trama de la nueva película A Sound of Thunder, de la cual Bam! ha decidido lanzar un juego para el GBA. Como la historia parece un fusil-fusión de Jurassic Park con Back to the Future (Volver al futuro), te decimos que el juego no ofrece mucho que digamos, más que la oportunidad de jugar hasta cuatro personas en modo de multiplayer y dos en modo cooperativo.



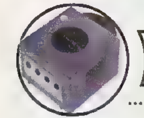




Para el GBA también mostraron otros títulos como Dexter's Lab Chess Challenge, donde juegas ajedrez pero las piezas son personajes de la serie, la segunda parte de Ecks Vs Sever y un juego algo raro llamado Samurai Jack.



Esta es una compañía que tiene poco en el mercado, pero sí mostró algunos juegos interesantes que valen la pena que chequemos. A Crow le gustó más que nada el Outlaw Golf, a Panteón le llamó más la atención el Darkened Skye y el Conejo se quedó dormido y no nos pudo decir qué opinaba.





Outlaw Golf



Septiembre 2002

Si lo que buscas es un juego de Golf extremo, Outlaw Golf es una buena opción. En este juego tendrás que pulir tus habilidades pues el golf que se practica es un poco más violento.
Además de que está gráficamente vistoso, con personajes chistosos y chicas hermosas que te mantendrán jugando golf un buen rato.









Darkened Skye

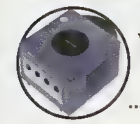


Septiembre 2002

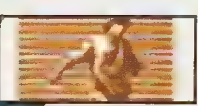




Este otro título nos llamó mucho la atención pues es una aventura épica en donde controlas a una linda chica llamada Skye en un mundo lleno de magia, peligros y extraños personajes. El juego cuenta con un buen nivel de acción y aventura, buenas gráficas, muchos escenarios muy bien ambientados y otros elementos. Muy pronto lo checaremos más a fondo.



BMX Trick Racer



Septiembre 2002

Por último tenemos un juego de carreras en motocicletas bastante extremo. Aquí tendrás muchos elementos y obstáculos para realizar muchas acrobacias, saltos y locuras. Es una buena opción si te gustan este tipo de juegos y más aún porque se puede jugar entre cuatro personas conectadas por el cable link.







La firma de los Estudios Universal ya está tomando forma y nos presentó una variedad de títulos que se ven bastante bien, como es el caso de Scorpion King.



Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex



Tercer cuarto 2002

El famoso marsupial hace su debut en el Nintendo GameCube con una aventura fuera de serie. El malévolo Dr. Neo Cortex está a punto de tener el control sobre la tierra, a menos que Crash haga todo lo posible por detener su terrible plan.

Al conectar el Game Boy Advance con el GCN, obtendrás un valioso mini-juego, a parte de que tendrá mucha interacción con el futuro título para el sistema portátil.





Crash Bandicoot 2 (Título Tentativo)



Sin Fecha

No se mostró este juego, ya que se encuentra en desarrollo bajo la mano de Vicarious Visions, así que podemos estar tranquilos de que será una aventura sin precedentes. Esperamos que Universal nos tenga más informados con el regreso del marsupial al Game Boy Advance.





Monster Force



Tercer cuarto 2002



Este juego reúne a tres estrellas de las películas de terror de Universal Studios convirtiéndolos en adolescentes, así Frank, Drac y Wolfie hacen su aparición en este título. En esta aventura veremos cómo los tres monstruos adolescentes luchan por detener a un mal implacable que intenta apoderarse de su tierra natal. 30 niveles llenos de acción, ya sea para un jugador o hasta tres personas podrán interactuar para lograr salvarse del mal.



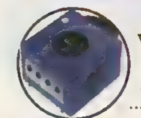
Spyro 2: Season of Flame

UNIVERSAL

Tercer cuarto 2002



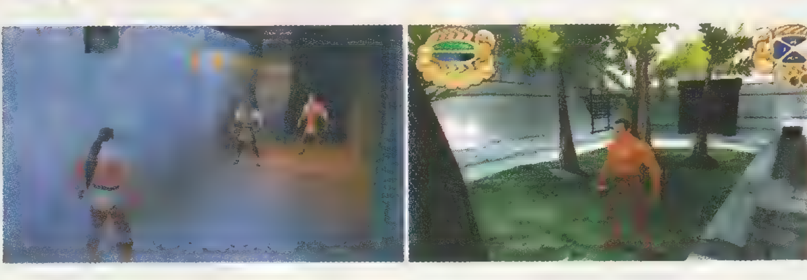
Después de unas muy merecidas vacaciones, Spyro regresa al Reino Dragón para descubrir que ninguno de los dragones Elder pueden escupir fuego. Alguien ha tomado todas las reservas de la aldea de su preciado fuego, así que Spyro es el único que puede desenmascarar al villano y eliminarlo con sus ardientes flamas. Una de las características es que hasta cuatro personas podrán jugar con este título, cada uno con personajes diferentes.



The Scorpion King: Rise of An Akkadian



Tercer cuarto 2002



El personaje que caracterizó The Rock en la película "The Mummy Returns" ha tomado tanta fuerza con su propia historia cinematográfica que ahora el juego es algo que no se podía esperar. Claro está que la producción para este juego es bastante impresionante, así que le están poniendo todas las ganas del mundo para lanzarlo en el poderoso sistema de Nintendo.



Kemco, por su parte, nos brindó excelentes títulos para el Game Boy Advance, aunque a nuestro parecer, necesita enfocarse un poco más en el Nintendo GameCube.

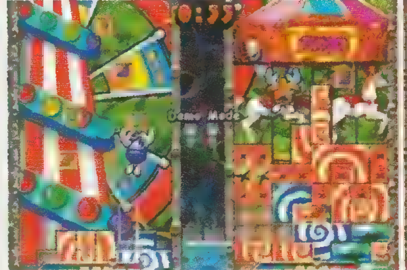
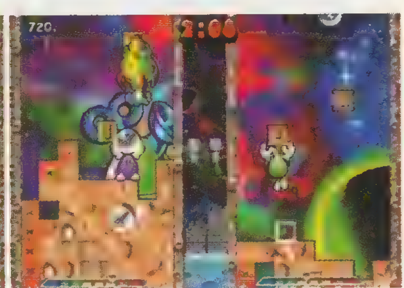


Egg Mania: Eggstreme Madness



Invierno 2002

El único juego para el Game Cube es este loco y divertido puzzle en donde encontrarás mucha acción al ayudar a tu huevito a construir una torre. Pero no creas que es un simple puzzle, aquí deberás correr contra el tiempo a la vez que evitas enemigos y otros peligros que alteran tu área de juego, así que si eres un aficionado a este género, te recomendamos que lo cheques en cuanto salga. Y si te gusta traer tu GBA a donde quiera que vayas, no te preocupes, también va a salir la versión para este sitema, que es el líder de los portátiles.

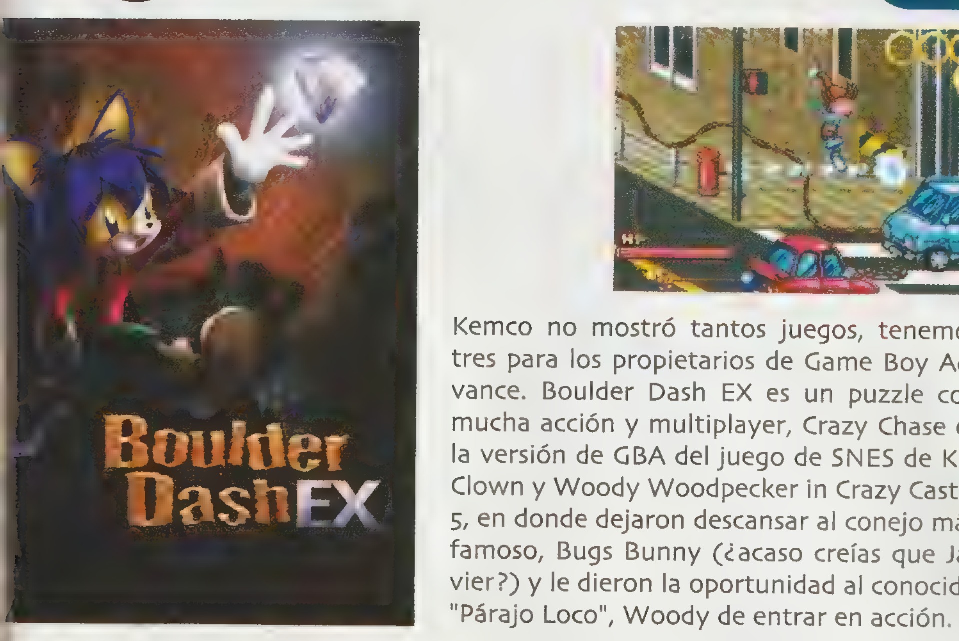




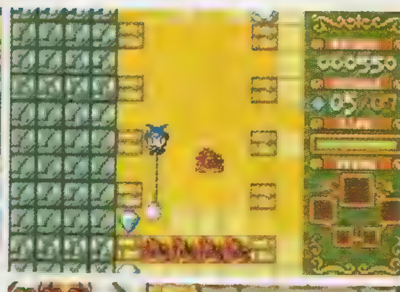
Boulder Dash EX, Crazy Chase, Clown y Woody Woodpecker in Crazy Castle 5



Otoño 2002









Kemco no mostró tantos juegos, tenemos tres para los propietarios de Game Boy Advance. Boulder Dash EX es un puzzle con mucha acción y multiplayer, Crazy Chase es la versión de GBA del juego de SNES de Kid Clown y Woody Woodpecker in Crazy Castle 5, en donde dejaron descansar al conejo más famoso, Bugs Bunny (¿acaso creías que Javier?) y le dieron la oportunidad al conocido "Párajo Loco", Woody de entrar en acción.

Los dos juegos de Sammy son muy interesantes, el ya conocido The King of Fighters EX así como el aclamado Guilty Gear X, ambos para el Game Boy Advance.

Sammy



The King of Fighters EX: Neo Blood



Otoño 2002



Sammy continúa promocionando su gran juego de peleas para el Game Boy Advance. Con las grandes características que tiene, no era para menos que lo tuvieran en su área de exhibición, con varios seguidores aventándose un par de enfrentamientos. Lo padre de este juego es que se pueden hacer las retas incluso con equipos, haciendo el juego mucho más entretenido que otros títulos de peleas que hay para el Game Boy Advance, pero como estamos seguros de que este juego ya lo conoces bastante bien, pasaremos al otro juego de esta misma compañía.



Guilty Gear X Advance Edition



Otoño 2002

Uno de los grandes títulos de esta compañía en Japón es precisamente la franquicia de los juegos de pelea con excelentes animaciones tipo "Anime" mejor conocido como Guilty Gear. Esta es la versión que se mostró en el Space World del año pasado y no cabe duda de que a pesar de que los personajes son relativamente pequeños, cuentan con una gran animación y la acción es perfecta para el espacio de los escenarios. Cada uno de los personajes cuenta con poderosos movimientos aparte de un "Especial" tan devastador que puede eliminar al oponente con un solo golpe.

Los jefes finales son algo desagradables por el simple hecho de que casi todos sus movimientos son muy peligrosos y con un alto grado de efectividad, así que tendrás que entrenar bastante con cada uno de los personajes para ver sus finales.

No cabe duda que hicieron un excelente trabajo con esta conversión y ya estamos ansiosos por ponerle las manos encima para unas retas.





S.O.S.

Bloody Roar: Primal Fury

Antes de empezar con estos interesantes secretos, es necesario comentarte que no debes de activar ningún Cheat mientras estés sacando los demás, ya que tus marcadores y logros no se guardarán y por lógica, no podrás obtener nada nuevo.

Juega como Ganesha

Termina Arcade 1 vez

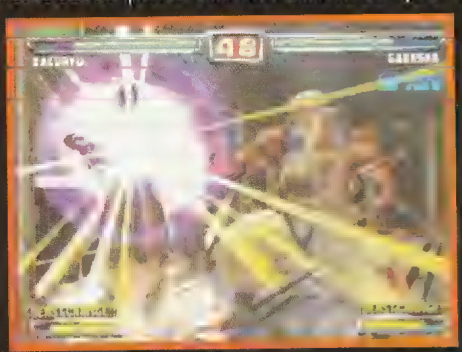
La primera vez que termines el juego, podrás seleccionar a este poderoso guerrero que se transforma en un devastador elefante.



Com Battle

Termina Arcade 2 veces

Este modo es bastante ocioso, pero es bueno checarlo para ver los combos que tiene cada personaje en vez de estar perdiendo demasiado tiempo en el entrenamiento.



Juega como Cronos

Termina Arcade 2 veces

Al terminar por Segunda ocasión el juego cuando este personaje sea el jefe final, tendrás el derecho de utilizarlo.



Kim Mode

Termina Arcade 3 veces

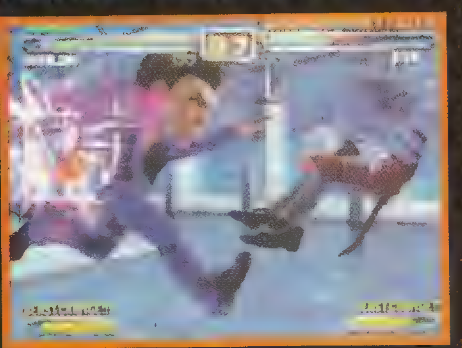
En este modo, los personajes se ven achaparrados y todos sus valores cambian drásticamente.



Big Head Mode

Termina Arcade 4 veces

Así podrás ver a cada uno de los personajes con enormes cabezas simulando a las esculturas de la isla de Pascua.





Big Arms Mode

Termina Arcade 5 veces

En este modo, todos los personajes tendrán unas extremidades superiores verdaderamente extensas, alterando los valores de cada movimiento.



No walls

Termina Arcade 6 veces

Al no tener una barrera que te detenga de salir de la arena, el enfrentamiento se vuelve más peligroso y lógicamente deberás reaccionar mucho más rápido.



Weak Walls

Termina Arcade 7 veces

Al comenzar el combate, podrás romper las barreras de la arena sin ninguna dificultad, dándote la ventaja de poder sacar a tu contrincante sin mucho problema.



Final Round (paredes irrompibles)

Termina Arcade 8 veces

Las paredes solamente se romperán en el enfrentamiento final y así podrás hacerte de una victoria rápida.



Low Speed

Termina Arcade 9 veces

Para hacer las cosas más tranquilas, obtén este Cheat y tendrás la posibilidad de entrenar con cada personaje en movimientos más lentos.



High Speed

Termina Arcade 10 veces

Si crees que eres lo suficientemente bueno, obtén este modo y podrás acelerar todos los movimientos de los personajes, así como el dinamismo del juego.



No Blocking Mode

Termina Arcade 11 veces

Los juegos que tienen esta opción son geniales, así te motivarán a atacar y contraatacar en todo momento para evitar ser eliminado.





Max Difficulty

Termina Arcade 12 veces

Al encender este modo, será un verdadero reto cada uno de los enfrentamientos contra el CPU, así que evita romper tus controles.



Knock Down Battle

Termina Arcade 13 veces

Con este Cheat, cualquier golpe manda al oponente bastante lejos, haciendo mucho más fácil el hecho de que lo puedas sacar de la arena.



Human Mode

Termina Arcade 14 veces

Con este modo solamente podrás pelear como humano, dejando deshabilitadas todas las funciones de Beast y Hyper Beast.



Beast Mode

Termina Arcade 15 veces

Al activar este Cheat, nunca perderás la transformación en Bestia, dándote las ventajas que te dan los ataques extras.



Hyperbeast Mode

Termina Arcade 16 veces

Este vistoso modo te permite realizar todos los movimientos que quieras sin la necesidad de preocuparte por tu barra de transformación, así que la diversión está de lujo.



Juega como Kohryu

Para sacar a este gran personaje, juega en el modo de Arcade sin perder ni un solo Round hasta el quinto enfrentamiento (que es donde sale Kohryu). Una vez que lo hayas vencido, termina el juego para poder utilizarlo.



Juega como Uranus

Esta preciosa dama es un verdadero peligro y por ser el personaje más feroz, será un reto obtener el privilegio de usarla. Primero tienes que sacar cada uno de los extras que hay en este S.O.S. y ya que los tengas, deberás entrar en el modo de Time Attack y terminarlo en menos de 20 minutos (sin continuar con los peleadores anteriores a Uranus).






CLUB
NINTENDO
Metroid Prime